

**“ A Pós-Produção de hoje numa Estação do Serviço Público”**

**Marta Isabel Teixeira Bastos da Mota**

**Relatório de Estágio de Mestrado em  
Ciências da Comunicação – Cinema e Televisão**

**Setembro, 2016**

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação – Cinema e Televisão realizado sob a orientação científica de Professor Doutor Jacinto Godinho.



## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, ao Professor Doutor Jacinto Godinho por ter aceite o meu pedido de orientação na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Pelo conhecimento, disponibilidade e clarividência no aconselhamento, que permitiram a concretização deste relatório de estágio.

À Rádio Televisão Portuguesa por me ter acolhido no departamento de pós-produção durante o período de estágio. Experiência essencial à concretização desta dissertação e à minha evolução pessoal e profissional.

Ao Paulo Alexandre e Nuno Soares, o responsável do departamento de Pós-Produção da Direção de Produção da RTP e o meu orientador na instituição de acolhimento. Agradeço pela formidável recepção durante o meu estágio e pela transmissão de todo conhecimento ao longo desta etapa tão importante na minha formação profissional.

E por fim, confesso especial gratidão e carinho à minha mãe, ao meu pai, ao Miguel, ao meu padrinho, à minha irmã e ao meu irmão, que sempre me apoiarem de forma incondicional ao longo de toda a minha vida.

# **“A PÓS-PRODUÇÃO DE HOJE NUMA ESTAÇÃO DO SERVIÇO PÚBLICO”**

**Marta Mota**

## **RESUMO**

A produção de objetos audiovisuais encerra em si diversas premissas importantes que comprometem de forma profunda a edição e a tecnologia. A palavra edição, do inglês *editing*, designa desde a origem da televisão a fase terminal do processo de composição de uma peça ou filme que permite a partir de um conjunto díspar de imagens construir um objeto audiovisual estruturado e significativo com uma organização semântica e estéticas coerentes.

Numa época em que a evolução tecnológica cresce freneticamente e a necessidade do consumo da informação é cada vez maior, a indispensabilidade da manipulação de imagem é notória. Assim sendo, entendi ser relevante a percepção do ponto onde se enquadra este sector e de que forma tem acompanhado esta evolução, desde o principio da televisão até aos dias de hoje.

Como base para a elaboração desta dissertação, usufruí das condições de estágio no sector da Direção de Produção – Produção de Vídeo na entidade da Rádio Televisão Portuguesa, e, desta forma, melhor compreendi os métodos de edição no âmbito televisivo. Para efeitos do relatório, numa fase inicial, preluzi uma pesquisa aprofundada acerca da evolução da televisão do sector público, com um ponto de ligação entre Portugal e o mundo, o surgimento da pós-produção em resposta à evolução tecnológica, as alterações na linguagem de edição em função desta evolução e como cresceu no sector televisivo.

Os principais objetivos deste trabalho são a intelecção da evolução dos recursos para a edição de vídeo em televisão, bem como as necessidades e funcionalidades do sector da pós-produção nos dias hoje, com estudo de caso na entidade da Rádio Televisão Portuguesa.

Palavras-Chave: Televisão, Evolução, RTP, Pós-Produção, Edição, Tecnologia

## **ABSTRACT**

The production of audiovisual objects depends on several important premises that deeply influence the editing and the technology. The word *editing* refers, since the beginning of the television, to the last step of the process of composing a audiovisual piece or film that allows, from a set of different images, to create a structured and meaningful audiovisual object with a coherent semantic and aesthetical organization.

At a time when the technological evolution grows frantically and the need of information consumption is increasing, the indispensability of image manipulation is notorious. Therefore I felt it was relevant the perception of the point where this sector stands and the way it has been following up this evolution from the beginning of the television to the present day.

As a starting point for this dissertation, I undertook an internship in the sector Direção de Produção – Produção de Vídeo (Production Direction – Production of Video) in Rádio Televisão Portuguesa that made me more aware of the editing methods used in television. In an early stage, I carried out a thorough research on the evolution of the public television, with a connection between Portugal and the world, the emergence of post-production as a response to the technological evolution, the changes in the editing language and how it grew in the television sector.

The main goals of this dissertation are the understanding of the evolution of the resources used for television video editing, as well as the needs and features of the post-production sector nowadays, with case study at Rádio Televisão Portuguesa.

Keywords: Television, Evolution, RTP, Post-Production, Editing, Technology

# ÍNDICE

Introdução .....	1
Capítulo I: O contexto da Pós-Produção .....	2
I. 1. Descrição da Instituição de Acolhimento - RTP .....	2
I. 2. O que é a Pós-Produção? .....	4
I.2.1. Evolução Histórica e Tecnológica .....	7
I.2.1.1. Período da película .....	9
I.2.1.2. Período do vídeo .....	12
I.2.1.3. Período digital .....	14
I.2.2 Os recursos de Pós-Produção na RTP .....	16
I. 3. Problematização da transformação dos processos de edição em pós-produção em função da evolução da tecnologia de edição em televisão .....	20
Capítulo II: Descrição Geral do Estágio .....	24
II. 1. Experiência de Estágio .....	24
II. 2. Atividades Desenvolvidas .....	25
II. 2.1. O 5 para a meia-noite.....	29
II. 2.2. A Culpa é do Ronaldo .....	32
II. 2.3. À Volta.....	33
Capítulo III: Experiência do Estudo de Caso .....	34
III. 1. Circuito da Pós-Produção RTP.....	34
III. 2. Programas de Edição de Imagem .....	37
III. 3. Análise ao sistema de Pós-Produção da RTP.....	40
Conclusão.....	43
Referências Bibliográficas .....	45

Lista de Figuras .....	47
Anexos .....	49

## Introdução

O presente relatório nasce na sequência do estágio na estação da Rádio Televisão Portuguesa – RTP, no âmbito do Mestrado em Ciências da Comunicação – Cinema e Televisão da Universidade Nova de Lisboa – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. O estágio foi vocacionado para a área da pós-produção de imagem, no departamento da Direção de Produção, com início na data de 14 de Setembro de 2015, término a 11 de Dezembro de 2015 e posterior prolongamento até Agosto de 2016, nas instalações da RTP, local onde tive a oportunidade de evoluir enquanto editora de imagem, com enfoque em edição de imagem para televisão.

Caracterizo todo este período de estágio como um elemento fundamental na minha formação enquanto técnica de imagem e considero que foi uma experiência essencial à minha compreensão dos métodos, ritmos e linguagens de pós-produção no sector televisivo. Desde a planificação e estruturação dos conteúdos, seguindo pela montagem e criação do produto de vídeo, até à disponibilização do material final no servidor para emissão, tive a oportunidade de estar em contacto com todas estas etapas que caracterizam o departamento, bem como todos os profissionais que igualmente fazem parte e têm um papel crucial no decorrer de todo este processo.

Cada vez mais quando falamos em televisão é indissociável o facto de mencionarmos a pós-produção, trata-se de um departamento vital ao desenvolvimento e tratamento dos conteúdos televisivos. Para além de ser o sector que cria todas as peças que vão para emissão, é também o local que faz a recepção e disponibilização do material externo, tratamento do material de arquivo, colocação de grafismo e legendagem, onde se fazem correções aos programas gravados em *live on tape*<sup>1</sup>, bem como muitas outras funções. Assim sendo, este relatório pretende descrever de forma detalhada o papel da pós-produção na televisão de hoje, fazendo um paralelismo entre vários períodos do departamento e o que se perdeu e ganhou com o avanço tecnológico.

Desta feita, a presente dissertação encontra-se dividida em três capítulos: *Descrição da Instituição de Acolhimento, Descrição Geral do Estágio e Experiência do Estudo de Caso*. No primeiro capítulo, irá ser feita uma contextualização histórica da

---

<sup>1</sup> *Live on Tape* trata-se da gravação de um programa produzido em tempo real, em forma de direto, geralmente inclui publico e respeita os tempos dos intervalos como se o programa estivesse no ar, para ser exibido mais tarde no canal televisivo.

instituição de acolhimento – RTP – e irá ser introduzida a temática Pós-Produção através de uma abordagem evolutiva da história e dos avanços tecnológicos, seguida de uma comparação desta mesma evolução na instituição em estudo. No segundo capítulo será relatada a experiência geral do estágio, fazendo referências às demais etapas que envolvem todo o processo da pós-produção, dando assim especial relevância a três casos distintos do trabalho desenvolvido – *“O 5 Para a Meia-Noite”*, *“A Culpa é do Ronaldo”* e o *“À Volta”* - com o intuito de comparar os diferentes conteúdos editados, estruturas, contextos e linguagens utilizadas na pós-produção dos pré-gravados<sup>2</sup>. Por último, no capítulo terceiro constatará o *Estudo de Caso* onde estará em destaque a problemática do relatório, será feito um enquadramento espaço temporal do departamento de pós-produção da instituição de acolhimento, onde irão ser definidos e detalhados os diferentes programas utilizados na edição, bem como descrito todo o funcionamento deste sector. Desta feita, e ainda neste capítulo, será realizada uma análise ao sistema de Pós-Produção da Direção de Produção da RTP, principais dificuldades e reflexão sobre que soluções poderiam ser viáveis com o intuito de melhorar o rendimento do departamento.

## **Capítulo I – O Contexto da Pós-Produção**

### **1. Descrição da Instituição de Acolhimento - RTP**

Num envolvimento europeu da época de 50, onde já se vinham a desenvolver emissões regulares e irregulares de televisão em vários países, a televisão desenvolveu-se em torno da oferta promovida pelos operadores públicos, que a pouco e pouco começariam (e recomeçariam) a sua atividade e tornariam frequentes as emissões regulares televisivas. (Carvalho, 2009: 26). Não obstante a esta evolução tecnológica, entre 1954 e 1955 o Gabinete de Estudos da Emissora Nacional, analisa a possibilidade do desenvolvimento de uma rede de televisão nacional. Por iniciativa do Governo, cria-se a 15 de Dezembro de 1955 a Rádio Televisão Portuguesa, S.A.R.L. – RTP, sociedade anónima tripartida entre o Estado, emissoras de radiodifusão privadas e particulares. “As

---

<sup>2</sup> Designa-se por *pré-gravados* todo o material filmado previamente necessário à elaboração de peças em pós-produção.

primeiras emissões públicas de televisão, ainda a título experimental, tinham decorrido, durante cerca de duas horas por dia (...) na Feira Popular de Lisboa, em Palhavã, entre as 4 e 30 de Setembro de 1956.” (Carvalho, 2009: 27). No entanto, as emissões regulares viriam a desenvolver-se a partir do dia 7 de Março de 1957, data esta com primeira emissão agendada para as 21h30.

Dois anos mais tarde, a RTP torna-se membro da UER – União Europeia de Radiodifusão dando assim um grande passo, avanço, este, que permitiu a transmissão para todo o país em meados dos anos 60.

A televisão torna-se indiscutivelmente o mais influente meio de comunicação. (Carvalho, 2009: 38).

Em 1972 é criado o primeiro canal regional com transmissão no arquipélago da Madeira – RTP-Madeira – e três anos mais tarde, a 25 de Abril de 1975 é inaugurada a RTP-Açores. Em ambos os arquipélagos as transmissões baseavam-se numa programação de conteúdo de emissões diferido da RTP, e assim se manteve até 1997.

Com a revolução de 25 de Abril de 1974, muitas mudanças viriam a acontecer nomeadamente o estatuto da empresa concessionária da radiotelevisão, o que proporcionou para que em 1975 a RTP fosse nacionalizada, passando a ser empresa pública Radiotelevisão Portuguesa.

O desenvolvimento das tecnologias associadas à televisão permitiram a introdução da cor. As possibilidades oferecidas pelas novas frequências e o reconhecimento da diversidade de escolhas e gostos dos públicos induziram um progressivo alargamento dos horários de emissão e criação de novos canais no âmbito nacional e igualmente regional. (Carvalho, 2009: 42) A 7 de Março de 1980 a RTP, após algumas experiências prévias, começou a emitir a cores. Este progresso viria a ser fundamental na evolução da televisão, embora, no momento, a maior parte da população não tivesse acesso a esta vantagem, devido a não disporem de equipamentos de reprodução a cores.

Como consequência desta grande evolução, deu-se um aumento considerável do número de horas de emissões diárias, intensificaram-se os custos de produção de forma exponencial que levaram a que a operadora do serviço público dependesse cada vez mais das receitas publicitárias.



A 14 de Agosto de 1992, a RTP transformou-se em sociedade anónima de capitais exclusivamente públicos - a Radiotelevisão Portuguesa, S.A.. As transmissões da RTP Internacional iniciaram-se a dia 10 de Junho de 1992 , e seis anos depois, a 7 de Janeiro de 1998, iniciaram-se as emissões regulares da RTP África, destinada aos habitantes dos países lusófonos, como: Angola, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique e São Tomé e Príncipe.

Em 2007, a RTP completa 50 anos de emissões televisivas e como tal, inaugura as suas mais recentes instalações, um complexo que possui meios técnicos modernos e atualizados, que estariam prontos, mais tarde, para o arranque da emissão da TDT (Televisão Digital Terrestre). Dentro das demais vantagens, também dispõe de 4 estúdios de 800, 400, 200 e 100 metros quadrados devidamente equipados e de uma carrinha de exteriores totalmente equipada para emissão em HDTV High Definition Television (Televisão de Alta Definição) e 4K.<sup>3</sup> Estas necessidades técnicas são essenciais para o acompanhamento, lado a lado, da Europa e do Mundo na área do audiovisual, possibilitando retransmissões em HD internacionalmente.

## 2. O que é a Pós-Produção?

Designa-se por pós-produção o último estágio que define o processo de produção televisiva ou cinematográfica. O processo de produção pode ser organizado em três fases sucessivas: pré-produção, produção e pós-produção. Tudo que esteja envolvido com a concepção da ideia do projeto à elaboração dos planeamentos para filmagem, faz parte da pré-produção. Esta fase inclui a proposta de trabalho, elaboração do guião, e a *decoupage*<sup>4</sup> do *script*<sup>5</sup> em termos de planeamentos e orçamentos de produção. A segunda fase deste processo televisivo é a produção. Faz parte desta etapa tudo o que está relacionado com o *set*<sup>6</sup> e com as gravações de imagem e som, desde os atores e apresentadores, câmaras, microfones, design de luz e decoração. Por fim, a pós-produção consiste na edição final do material de áudio e de imagem gravado previamente, bem como tudo o resto que seja necessário fazer para os produtores conseguirem terminar o projeto. (Kindem, Musburger, 2005). Contar uma história a

---

<sup>3</sup> Termo técnico para descrever uma dimensão de resolução de imagem de 4000 pixéis x 2000 pixéis.

<sup>4</sup> Termo utilizado para definir o corte ou a subdivisão do guião.

<sup>5</sup> Script – palavra inglesa, redução de *manuscript* – manuscrito – significa argumento ou guião cinematográfico, teatral ou televisivo.

<sup>6</sup> Designa-se por set o local (exterior, interior ou estúdio) onde se realizam as filmagens.

partir de imagens e sons é, para além da técnica envolvida, um ótimo exercício intelectual, em que é preciso aplicar toda a experiência acumulada. É esta a missão a cumprir quando se chega à fase de pós-produção. (Henriques, 1994: 72). Tanto em televisão como em cinema, a montagem não é mais do que um passo dentro de um sistema mais elaborado, designado por pós-produção, onde se faz também a inclusão de grafismos, títulos de abertura e de fecho, assim como efeitos sonoros e musicais. (Henriques, 1994: 85).

A produção encontra-se dividida em três estádios somente num sentido cronológico de processo de trabalho, isto é, para se ter competências para se funcionar em cada uma das três fases é necessário ter-se conhecimento de todas as outras. Um realizador ou um argumentista não consegue conceber a filmagem de uma cena, sem ter a percepção de como as imagens podem ser combinadas durante o processo de edição.

Ao longo da história da televisão podemos destacar três grandes períodos do suporte de imagem: a película, a gravação magnética (vídeo) e a imagem digital. Foi precisamente a película o primeiro grande suporte de apoio, tanto no fornecimento de material já rodado para o circuito comercial do cinema, como no elaborado especificamente para a passagem em televisão, como aconteceu com os boletins informativos, as séries televisivas e ainda, mais tarde, com o arquivo de transmissões diretas com recurso a um equipamento, o “telecording”, que permitia a passagem direta do vídeo para o filme. (Henriques, 1994: 69). Durante muitos anos, a pós-produção em película esteve praticamente estagnada. Embora houvesse avanços tecnológicos, não haviam grandes mudanças no modo de trabalhar em pós-produção. Da transição da primeira versão da Moviola<sup>7</sup> (mesa de vertical) para o Steenbeck<sup>8</sup> (mesa horizontal), por exemplo, trouxe muito poucas diferenças para fora das salas de edição. Embora a qualidade do som tivesse evoluído drasticamente e as mesas de mistura tivessem mais faixas de imagem para “mixar”<sup>9</sup>, não deixou de ser um desenvolvimento no sentido evolutivo em vez de revolucionário. (Case, 2001: 10)

Mais tarde, o desenvolvimento em paralelo do vídeo como produção cinematográfica e televisiva, trouxe algumas consequências para o avanço dos métodos de

---

<sup>7</sup> Moviola é uma marca de equipamentos de montagem cinematográfica e televisiva criada em 1917. Em muitos países o Moviola tornou-se sinónimo de mesa de montagem.

<sup>8</sup> Steenbeck, tal como a Moviola, é uma marca de equipamentos de montagem cinematográfica e televisiva, inventada na Alemanha nos anos de 1930.

<sup>9</sup> Deriva do inglês “mix” - mistura, e é um termo utilizado para definir a mistura de imagem ou som.

pós-produção. Contudo, as pessoas que ingressavam na indústria do vídeo já aprendiam diferentes tecnologias e metodologias de trabalho, não tendo assim as bases que são comuns a todos os sistemas da produção em película. A película foi, assim, perdendo o seu destaque na produção televisiva visto que não compensava, a nível monetário e de tempo, a continuação deste sistema. Embora o vídeo já representasse um grande avanço tecnológico nomeadamente ao nível da interatividade, como por exemplo o *replay*<sup>10</sup> instantâneo, ainda perdurava o sistema de edição linear que em muito se assemelhava à montagem em película, como por exemplo o funcionamento “corta e cola”. Este sistema só permitia fazer cortes lineares, isto é, a cena 1 seguida da cena 2, seguida da cena 3, e assim por diante. Este tipo de trabalho requeria muita organização e planeamento prévio. O editor devia estudar bem o material, anotar a localização dos *takes* que pretendia usar e preparar um guião de edição, onde definia a ordem das cenas, tipos de transição entre imagens, a entrada de títulos e créditos, trilhas e efeitos sonoros.

O período que trouxe consigo um impacto importante para a pós-produção de imagem, foi a transição para a imagem digital. A tecnologia digital permitiu uma capacidade ainda maior de interatividade na manipulação da imagem em pós-produção, e levou ao abandono dos sistemas de edição linear, que era o formato utilizado pela maior parte dos sistemas, tanto pela película como pelo vídeo até então. Hoje em dia, a imagem digital já se estabeleceu como uma alternativa definitiva ao filme (película) e ao vídeo em todas as fases de produção: captação, pós-produção e, até, exibição de imagem. (Case, 2001: 10).

---

<sup>10</sup> Termo técnico utilizado para definir repetição de imagem.

## 2.1. Evolução Histórica e Tecnológica

*“Editing feels almost like sculpting or  
a form of continuing the writing process.”*

(Sydney Pollack)

A arte de contar histórias com imagens e sons encontra, nos desenvolvimentos técnicos, uma via mais fácil para atingir esse fim. O desenvolvimento de ferramentas que permitissem trabalhar o material filmado para posterior emissão surgiu ainda na era do cinema com a montagem dos filmes em película. Normalmente a rodagem não segue o modo sequencial do desenrolar da história pela ordem apresentada no ecrã. Isto deveu-se a questões de carácter económico, técnico e prático, entre outras. Este facto que obrigou, numa primeira fase, a uma planificação rigorosa, de modo a permitir a junção dos múltiplos pedaços de história, na parte final do processo, criando, assim a chamada montagem. Quando a indústria cinematográfica arrancou, os filmes eram feitos com uma única tomada de vista, o que implicava a abordagem a pequenas e evidentes histórias, pois a gramática da imagem ainda não tinha sido convencionada. Contudo, este panorama foi rapidamente alterado, o que implicou o desenvolvimento de uma mesa de montagem, que permitiu fazer, de um modo fácil, a junção entre dois pedaços de filme, com recurso a fita cola e guilhotina e a um sistema mecânico de tração. (Henriques, 1994: 85).

A tabela seguinte descreve cronologicamente a evolução dos meios técnicos utilizados nos mundos do cinema e da televisão desde o século 19 até ao início do século 21, onde podemos compreender os três principais períodos: da película, do vídeo e digital.

	<b>FILM</b>	<b>DIGITAL</b>	<b>VIDEO</b>
1895	35 mm motion pictures		
1900	in-camera effects		
	close-ups, editing		
1910			
1920			
	16 mm		
	sound on film		
1930			
	Technicolor		
			TV broadcast
1940			telecine
			kine recording
	Eastmancolor		
1950			
	Cinemascope		
	3D		2" videotape
1960			colour TV
	flatbed editing		on-line editing
			timecode
1970	super 16	computer graphics	off-line editing
	stereo sound		
	video assist		domestic VCR
	motion control		1" videotape
1980		digital video effects	
	faster stocks		
			D1 etc
			digital telecine
1990	disk-based non-linear editing		all-digital post prod
		MPEG	
	digital effects for film		
2000	digital camera, digital projection		

Figura 1

### 2.1.1. Período da película

A ideia de transmitir, à distância, imagens em movimento, não preconizou a existência de um suporte próprio que permitisse o registo, tratamento e transição diferida de acontecimentos atuais ou obras-primas da cultura universal comum. O filme (película) usado pelo cinema foi o aliado natural da TV de então, e que perdurou durante muitas décadas. (Henriques, 1994: 71). As primeiras transmissões de televisão de exteriores (os jogos olímpicos de Berlim – 1936), recorreram a um processo conhecido por filme intermediário, no qual a película, após ser impressionada, era imediatamente sujeita a uma revelação a que se seguia, ainda com a película húmida, a sua conversão em imagem electrónica. Entre a captação e a transmissão, mediavam cerca de 76 segundos. (Henriques 1994: 69). Em termos muito gerais podemos descrever a película como um material constituído por substâncias fotossensíveis, ou seja, que reagem à ação da luz; de manipulação delicada e fabrico complexo, cujas características físicas dependem principalmente do seu suporte, que é constituído por um material muito fino, flexível e transparente sobre o qual está alocada a substância fotossensível, mais conhecida por emulsão, e cujas principais características possibilitam a fixação da imagem.

Existiam dois principais tipos de película. Em cinema utilizava-se, maioritariamente, a película de 35mm e em televisão a película de 16mm, só se usava película de 35mm em televisão quando eram emitidos filmes, que vinham das distribuidoras de cinema, no chamado telecinema<sup>11</sup>. Por muitas fases passou o desenvolvimento da película cinematográfica, mas a que mais se destacou foi a passagem do preto e branco para a cor, tendo sido o processo TECHNICOLOR o primeiro a obter ótimos resultados.

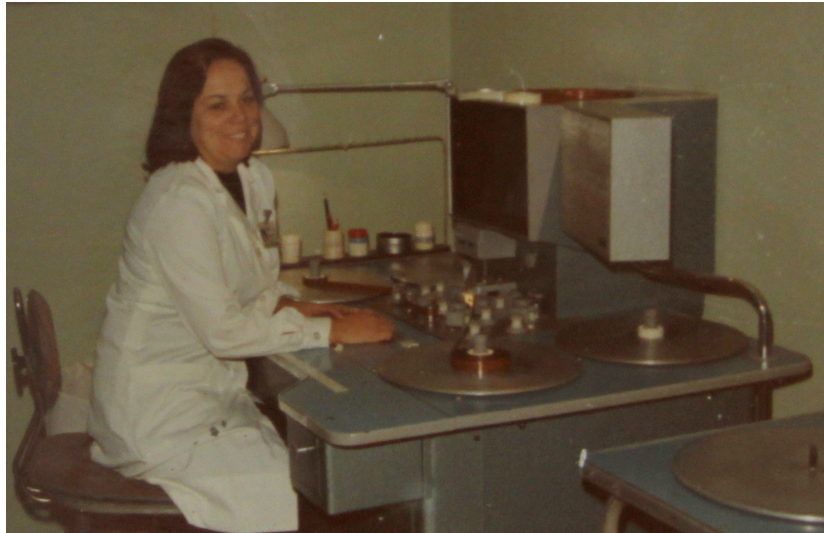
Com o surgimento da necessidade de se montar a película de filme, Iwan Serrurier, engenheiro eletricista holandês, criou em 1917 o sistema Moviola. Tratava-se de um sistema constituído por dois rolos (um de entrada e um de saída), uma manivela para movimenta-los, os ganchos para prender a película e um visor, permitindo ao montador ver o filme em movimento para, assim, conseguir seleccionar, cortar e colar os pedaços do filme. Este dispositivo inicial, só montava imagem. Em 1927, com o

---

<sup>11</sup> Duarte, Elisabete. Ex-montadora (entrevista realizada no contexto do relatório de mestrado). 2016

surgimento do cinema sonoro, foi necessário fazer aperfeiçoamentos à máquina, criando assim duas cabeças (3 rolos), uma de imagem, uma de som e a montagem final.

Em televisão, o primeiro sistema de montagem foi precisamente o Moviola, e mais tarde foram surgindo outros sistemas de funcionamento idêntico, mas esta grande marca dominava o mercado das mesas de montagem, tendo sido utilizado sempre o termo Moviola como mesa de montagem.



**Figura 2**

Com o avançar do tempo, foi surgindo a necessidade de se montar em multicâmara, e desta feita, a mesa de montagem foi aprimorada de forma a se conseguir trabalhar com duas entradas de vídeo e áudio e visualizar-se esse mesmo material a partir de dois monitores.



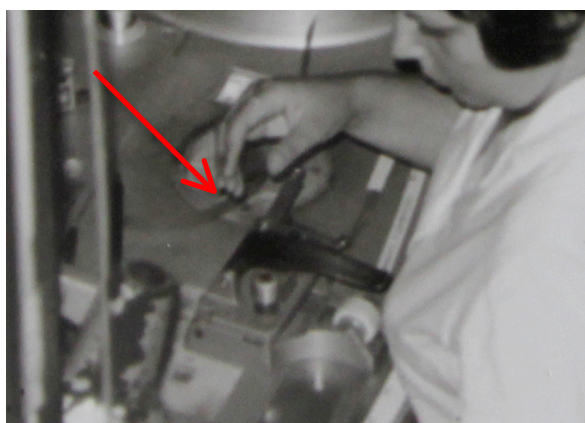
**Figura 3**

No sistema televisivo, montava-se com a película de 16mm a preto e branco e a banda sonora em fita magnética à parte do filme. Para que isso acontecesse, após a filmagem a película era enviada para o laboratório para ser revelado e copiado e o som enviado para a sala de som onde também era copiado. Por fim, ambas as cópias eram entregues às salas de montagem já prontas para serem trabalhadas.<sup>12</sup>



**Figura 4**

O processo de montagem em película funcionava da seguinte forma: cada montador tinha um instrumento designado por coladeira, que era a ferramenta usada para cortar e colar o filme. O realizador fazia a escolha do local onde queria cortar o plano e com um lápis branco os montadores assinalavam na película o local do corte. Levava-se o filme à coladeira e era feito o corte a partir do ponto assinalado, e para o áudio o processo era exatamente o mesmo. O filme era encaixado na coladeira a partir de uns grampos que uniam a parte cortada, puxava-se a fita cola, colava-se o filme e, por fim, cortava-se a fita cola.



**Figura 5**

---

<sup>12</sup> Duarte, Elisabete. Ex-montadora (entrevista realizada no contexto do relatório de mestrado). 2016



Até meados da década de 50 não houve qualquer concorrente ao suporte-filme, até que surgiu o primeiro gravador magnético, *Quadruplex – VRX-1000*, de programas de televisão, que trouxe aos gestores de meios técnicos de TV um problema adicional: saber qual a opção a tomar no registo de determinadas produções. Era o grande confronto entre a compatibilidade e a qualidade, a rapidez e o custo, questões que se colocavam em termos de comercialização mundial. (Henriques, 1994: 69).

### 2.1.2. Período do vídeo

No que respeita à montagem vídeo, os primeiros sistemas dignos dessa classificação foram lançados no mercado em 1958, dois anos após o arranque do registo magnético em fita, sendo os mesmos muito semelhantes aos usados em filme. O filme era o único meio de gravação de programas de televisão, através do cinescópio, até a Ampex introduzir no mercado o primeiro gravador de videotape em 1956.

Este tipo de gravação foi primeiramente introduzida para transmissões de programas com atraso de emissão: a edição da videotape baseava-se em técnicas praticas de corte e cola. No entanto, a edição da fita através da regravação de segmentos numa nova fita *master* rapidamente se tornou eficaz, dando origem ao nascimento da pós-produção vídeo. (Case, 2001: 16).

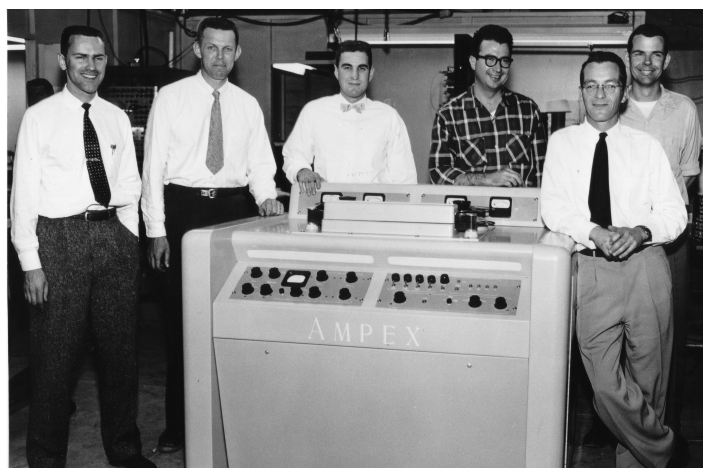


Figura 6

Apesar das semelhanças com o filme, o procedimento operacional de corte e colagem era bastante mais complexo, uma vez as imagens não serem visíveis a olho nu e o risco de não se acertar no ponto exato do corte ser bastante elevado. Para se evitar este tipo de problemas, o corte teria de ser feito no chamado período de extinção, que

corresponde na película à barra estreita entre os fotogramas. Este tipo de montagem artesanal manteve-se em uso até 1963, ano em que surgiu o primeiro sistema de edição electrónico designado por EDITEC. Rapidamente se desenvolveram outros sistemas de edição com capacidades de precisão e rapidez cada vez mais elevadas. (Henriques, 1994: 86).

Existem dois processos de montagem vídeo: *online* e *offline*, um complementar do outro. A montagem *offline* tem por finalidade a elaboração de uma listagem de decisões de edição designada por EDL (*Edit Decision List*) e uma cópia de trabalho já montada. Neste tipo de montagem, era comum o recurso a um formato vídeo de características técnicas inferiores às exigidas profissionalmente, para assim permitir dispensar equipamentos altamente sofisticados e caros. O processo de montagem *offline* limitava-se ao alinhamento das sequências vídeo de acordo com o que era pretendido no produto final, embora tudo o que fossem transições de imagem e efeitos especiais não fizessem parte deste processo. O recurso à montagem *offline* faz-se sempre que um programa é muito complexo de editar, onde sejam necessários sequências de planos muito curtas com origem em diferentes fontes de imagem, não esquecendo que se trata de um processo de edição linear, logo a edição é feita de forma sequencial.

Por outro lado, quando falamos em montagem *online* aludimos ao procedimento da edição final. Uma operação de montagem online poderá ser a passagem direta de máquina para máquina (fita a fita), recorrendo a um sistema computadorizado. Quando se opta pela montagem direta online é necessário proceder a uma planificação prévia, uma vez que a montagem em fita vídeo é um processo linear, o que implica que quando se liga ou suprime um plano a meio de uma cena afecte todo o material já montado que se encontra a seguir na sequência.



**Figura 7**

Tornou-se então evidente a necessidade de se enveredar por sistemas de montagem não-linear, com custos de produção bastante mais reduzidos que os dos sistemas tradicionais, e que passaram a constituir o modo de montagem por excelência do vídeo do processo *offline*.

### 2.1.3. Período digital

O desenvolvimento da tecnologia arrastou consigo uma verdadeira revolução em todos os domínios dos meios de comunicação em massa, nomeadamente na rádio e na televisão. (Henriques, 1994: 125).

*"Great stories can only be enhanced by innovation in technology".*

(Peter Jackson)

A era digital surgiu em resposta ao aumento das necessidades exigidas pela indústria televisiva e cinematográfica em todos os estádios de produção, transformando-se num processo muito mais rápido, eficaz e flexível. Hoje em dia, os sistemas de edição digital oferecem um número quase “infinito” de vantagens em relação aos sistemas de edição convencionais de filme, e as tecnologias digitais substituíram “virtualmente” a gravação e edição de *videotape* e a *audiotape*.

Os sistemas digitais codificam as informações áudio e vídeo em séries de um e zero. Devido a este sistema de codificação, o material digital é mais permanente e com menos probabilidade de perda de informação quando é copiado, ao contrário do analógico. A codificação digital também ofereceu um aumento da flexibilidade e eficiência em termos de manipulação e modelação de imagens e sons durante o processo de pós-produção.

Como forma de aumentar a eficiência da pós-produção digital, os sistemas de edição digital passaram a permitir ao editor a visualização da edição final no programa. Os novos *softwares*<sup>13</sup> de edição trouxeram bastantes vantagens em relação aos sistemas

---

<sup>13</sup> Designa-se por Software o conjunto de programas, processos e regras relativos ao funcionamento de um conjunto de tratamentos de informação computadorizada.

anteriormente utilizados para montagem, que para além de uma maior flexibilidade de manuseamento do material, também diminuiu o tempo de concepção e os custos elevados a que estavam associados. Estes novos *softwares* também permitiram a alteração instantânea da ordem das sequências e a duração dos tempos das imagens e sons, por exemplo, excertos de vídeo e áudio podem ser cortados, trimados, copiados, colados, inseridos e apagados ao longo do trabalho de edição, sem nenhuma ordem sequencial.

Numa fase inicial da era digital, a origem do sinal vídeo e áudio era de cariz analógico o que implicava a uma conversão analógico/digital que obrigava a três fases de tratamento até se alcançar o formato digital final. A conversão iniciava-se por uma amostragem em instantes bem definidos da onda analógica. A cada um destes instantes corresponde um nível do sinal analógico a que se deve ser atribuída uma quantificação apropriada. E por fim, atribui-se a cada nível de quantificação um código, no sistema de numeração binária. Desta forma, o material ficava convertido num formato digital para poder ser trabalhado sem limitações. Mais tarde, com o surgimento das câmaras de vídeo com processamento digital este procedimento deixou de existir, pois o vídeo e o áudio já vinham no formato correto para trabalhar na mesa de edição.

Os primeiros aparelhos de edição não-linear eram computadores projetados apenas para esta função. Atualmente são usados computadores padrão com *softwares* próprios como: Quantel, Final Cut Pro (somente para Macintosh), Adobe Premiere (tanto para PC como para MAC), Avid (tanto para PC como para MAC), EDIUS (para PC) e Sony Vegas.

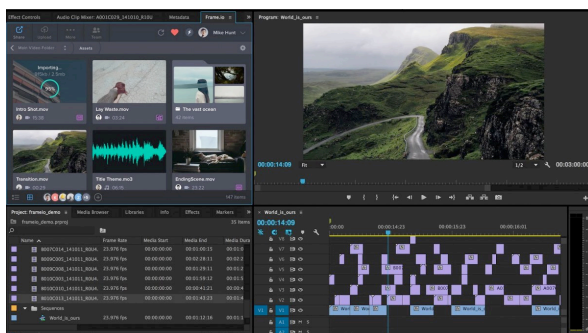


Figura 8



Figura 9

## 2.2 Os recursos de Pós-Produção na RTP

Desde o surgimento da RTP - Rádio Televisão Portuguesa - até ao momento atual, decorreram 59 anos de emissões televisivas. Ao longo destas quase seis décadas de existência, a RTP teve a oportunidade de assistir aos três grandes períodos do desenvolvimento tecnológico televisivo. Lado a lado com esta evolução, a pós-produção foi progredindo gradualmente, tentando acompanhar as novidades que o mundo ia trazendo aos poucos e poucos, desde a montagem em película à edição em sistemas digitais.

Com base em dados do Museu da RTP e de entrevistas elaboradas a profissionais da área da pós-produção, no intuito do relatório de estágio, elaborei o seguinte quadro onde apresento de forma cronológica os recursos que foram sendo utilizados na RTP ao longo destes anos, desde os sistemas de montagem em película, passando pelas mesas de edição de vídeo e, por fim, adoptando os *softwares* de edição digitais:

	Filme	Vídeo	Digital
≈ 1960	sistema de montagem: STEENBECK(Moviola) Película 16mm (filme a preto e branco)		
≈ 1970		Mesa de edição vídeo: ALBRECHT ESP M KB1	
		AMPEX ADO - 2000	
		CONVERGENCE CORPORATION ECS - 103 B	
		SONY BVE-500 ACE	
≈ 1980	sistema de montagem: STEENBECK(Moviola) Película 16mm (filme a cores)	SONY RM-440	

		FERNSEH R BH-TM	
≈ 1990	sistema de montagem: STEENBECK(Moviola) Película 16mm (reversível)	SONY BVE 800	
		ABEKAS A5-3D	
1998			Sistema de edição não-linear: QUANTEL EDIT
			QUANTEL NEWS BOX
2011			QUANTEL IQ
			AVID
			FINAL CUT

Vários são os sistemas de edição e montagem de imagem e som que existem nas mais diversificadas estações televisivas, embora variem as marcas e o *workflow*<sup>14</sup> dos equipamentos, o funcionamento e a finalidade das máquinas é praticamente o mesmo. Os sistemas acima apresentados são os adotados pela RTP desde meados dos anos 60 até aos dias de hoje.

O Steenbeck, mesa de montagem em película, consiste num sistema de montagem horizontal (*flatbed film editing machine*) que trabalha em conjunto a película de filme e a fita magnética de som. Num primeiro período da televisão, este método de montagem era essencialmente utilizado para a elaboração de reportagens e documentários para emissão no telejornal. O pouco tempo para a edição das peças, bem como a complexidade das mesmas, foram alguns dos factores que levaram a que este método de montagem fosse posteriormente substituído pela *videotape*.

Todo este processo pode ser consultado num excerto do programa emitido na RTP “Sabe onde fazemos Televisão? Capítulo III” do ano 1974, programa este editado

<sup>14</sup> Sequência de passos necessários para automatizar processos, de acordo com um conjunto de regras definidas no programa de edição.

neste sistema de montagem em película, da autoria de Ruy Ferrão, que disponibilizo em anexo digital. (anexo digital nº1)



Figura 10



Figura 11



Figura 12

Durante a fase da montagem em película, destacaram-se três épocas diferentes: a película a preto e branco (desde o início da RTP até meados dos anos 80), a película a cores (desde meados dos anos 80 até meados dos anos 90) e a película reversível (funcionou em paralelo com a película a cores, surge em meados dos anos 90).

Um segunda fase que marcou, igualmente, a RTP foi o surgimento da chamada *videotape*. Desenvolveu-se ainda em paralelo com a película, e surgiu com o intuito de aumentar a rapidez da produção de conteúdos, principalmente para o telejornal. Aos poucos e poucos, a película foi sendo colocada de parte, devido aos seus gastos monetários e ao inadequado tempo de montagem para o ritmo de produção que se estava a gerar. As mesas de edição vídeo utilizadas fora: ALBRECHT ESP M KB1, AMPEX ADO – 2000, CONVERGENCE CORPORATION ECS - 103 B, SONY BVE-500, ACE SONY RM-440 e SONY BVE 800.



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18





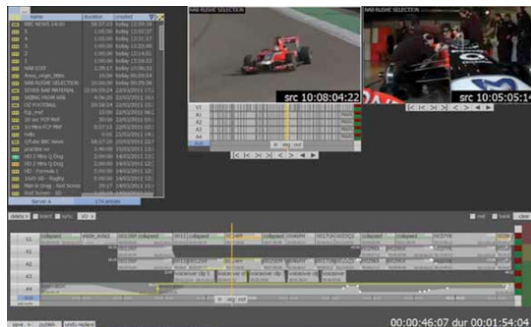
**Figura 19**



**Figura 20**

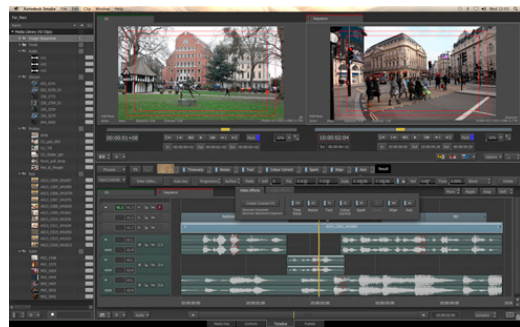
E por fim, a transição para os sistemas de edição não-linear aconteceram em 1998, durante a Expo 98. Para a emissão da inauguração da Expo 98 a RTP adquiriu novos equipamentos, nomeadamente EQs da Quantel, que foram utilizados pela primeira vez no evento e transferidos mais tarde para as instalações da RTP onde passaram a fazer parte do departamento da pós-produção. Desde então, que ao pouco se foram adquirindo novos softwares como: Quantel Edit, Quantel News Box, Quantel Paintbox, Quantel EQ, Avid e Final Cut.

Software Quantel:



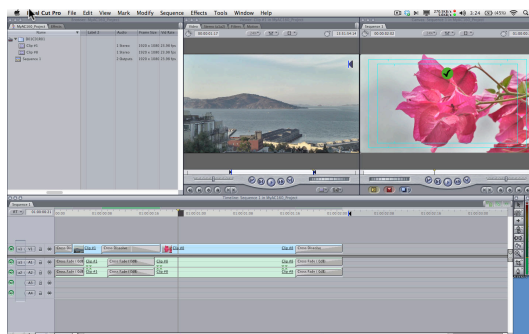
**Figura 21**

Software Avid:



**Figura 22**

Software Final Cut Pro 7:



**Figura 23**



### **3. Problematização da transformação dos processos de edição em pós-produção em função da evolução da tecnologia de edição em televisão.**

As sucessivas modelações teóricas e estéticas pelas quais o conceito de edição passou ao longo da história da televisão levam a considerar a edição como a técnica superior do artifício da pós-produção, leia-se arte, no entender da editora Beatriz da RTP na sua entrevista, no programa da série SABE, a Ruy Ferrão em 1974 (Ferrão, 1974), que desde os primórdios da televisão se coloca ao serviço da linguagem da audiovisual usada em televisão. (anexo digital nº1)

Assim numa deriva histórica, podíamos considerar que “montagem” tal como usada nos primórdios da pós-produção na RTP, está associada à manipulação física da película enquanto o termo “edição”, exprime de forma mais lata um tipo de trabalho técnico de análise, seleção, composição e modelação de uma matéria bruta pré-existente (Carvalho, 2007)

A tecnologia esteve desde sempre ligada ao conceito de televisão, os próprios padrões televisivos SD (*standard definition*), ficaram marcados desde o início pelas limitações que a própria técnica electrónica permitia na altura, veja-se o caso da necessidade de definir as imagens com campos interlaçados dado que o estado da arte da electrónica na altura não permitia produzir uma imagem não interlaçada por questões de limitação de velocidade em termos electrónicos. A edição, como processo de pós-produção, sempre esteve ligada umbilicalmente aos próprios recursos tecnológicos, numa fase inicial da televisão com as “famosas” Moviola (Ferrão, 1974) e depois por volta dos anos 70 a edição de vídeo electrónico analógico sobre um suporte magnético, para imagem e som com recurso a um método de codificação temporal designado de *timecode*. O *timecode* é um código gravado na pista de vídeo e que permitia a identificação de uma imagem registada ao fornecer HH:MM:SS:FF (horas, minutos, segundos e *frames*) gravados. Esta meta-informação é indispensável no momento da pós-produção do objeto audiovisual (Carvalho, 2007).

O vídeo que esteve durante muito tempo associado aos sistemas de edição linear, é um sinal analógico electrónico. Uma das formas de edição típica neste tipo de sinal fazia uso dos designados sistemas *A/B Rolling* em que numa edição linear se combinava duas ou mais fontes de material vídeo (a partir de VT's) e “fundiam” com cortes ou

efeitos de transições para um gravador (VTR). Na realidade, na altura era teoricamente impossível adicionar uma transição entre dois planos com apenas uma fonte (tape/VT).

Em televisão com o surgimento do vídeo, a edição em pós-produção passa a permitir ao editor uma liberdade criativa que o tornam um artesão da “história”, com uma relevância acrescida e mesmo importante na tomada de decisões cruciais sobre que planos, onde, quando usar *voice-over* e diálogos, assim como o tipo de música e grafismo a usar num projeto. Ainda hoje o editor em associação com o produtor de filmes AAA em cinema tem um papel absolutamente crucial na versão final do filme que vai para as salas de cinema. Constrangimentos de carácter comercial, político e social e dos próprios *stake holders* (produtoras, atores, apresentadores, júris, entrevistados, autores, detentores de direitos etc.) limitam e muito, que a versão final editada idealizada pelo realizador seja a que vai para as salas de cinema. Em televisão este “problema” também existe e a cumplicidade entre produtor e editor de pós-produção é grande nas versões finais dos objetos audiovisuais (peças) que vão para o “ar”.

A edição não linear NLE, que em televisão já é feita há mais de três décadas (anos 80), surge com a revolução computacional e podemos dizer é o primeiro passo do processo de, digitalização da televisão. Hoje em televisão tudo está digitalizado, da captura da imagem até ao momento dos conteúdos irem para o “ar”, como também para o “cabo”, a internet, ou o mobile.

Desde os anos 80 que a incorporação de conceitos das tecnologias de informação e comunicação vêm revolucionando não só a eficiência do processo de edição em pós-produção, nomeadamente através do processo de edição não linear, como a incorporar práticas das TIC que aceleram o processo de edição (Copy/Paste; UNDO/REDO) bem assim como incorporar boas práticas avançadas de sistematização do conhecimento de edição com uso de *patterns* (padrões), imagem de síntese, reconhecimento automático e inteligente de não conformidades nos objetos audiovisuais (Cor, *Shaking negativo*, *Sound defects*, *timing conformance* etc).

Com o NLE passamos a uma nova geração de edição em pós-produção. A sua qualidade seminal e crítica é a possibilidade de edição randómica de imagens e som. O acesso ao acaso e instantâneo de qualquer plano ou som em qualquer momento do processo de edição permite uma liberdade criativa ao editor, produtor ou realizador impensável com as gerações anteriores de edição. O custo da edição em pós-produção

diminui substantivamente com o NLE, o problema coloca-se agora nas televisões com a necessidade de reeducação criativa e técnica dos editores, que em organizações como a RTP migram dos anteriores sistemas de edição.

Tal como refere Jorge Correia Carvalho na sua obra *Cinema e Tecnologia: Pós-produção e Transformação da Imagem* (Carvalho, 2007), para melhor compreender a edição não linear é importante diferencia-la da edição linear, através da associação com a memória humana. Um pensamento linear implica que apresentação da ideia 1 siga sempre a representação da ideia 2 e assim sucessivamente. Num pensamento não linear, a representação das ideias pode ser feita aos acaso e não de forma cronológica, um pouco à forma associativa como a nossa memória funciona. Damásio na sua obra *Práticas Educativas e Novos Media* (Damásio, 2001) refere que com a memória de longo prazo memorizamos, associando bocados de informação com outras informações a partir de “fontes” que são a memória de curto prazo ou sensorial e estruturamos uma rede complexa de conhecimento (...) assim começamos por nos recordar de uma ideia ou conceito que nos faz recordar outra ideia ou conceito associado na rede complexa que é a memória de longo prazo.

A pós-produção NLE permite como já referido anteriormente, aumentar o papel criativo do editor, mas exige uma forte componente organizativa, colaborativa, tecnológica com novas competências HCI (*Human-Computer Interaction*). As técnicas de interação homem-máquina mudam também substantivamente nesta forma de edição e existe uma perda da destreza mecânica associada a manipulação tátil de equipamentos por botões, manipuladores rotativos, comutativos e transacionais para novas competências tátil-visuais com forte cariz de lógica dedutiva modelada (ex: uso de mesas digitalizadores por exemplo nas células de edição com Quantel eQ ou Paint Box no caso da RTP). Este tipo de competência consegue ser mais rapidamente adquirido por editores designados já de nativos digitais, em contra ponto a geração de editores tecno-manipuladores. Com estas considerações não queremos dizer que a capacidade técnica do “instrumento “ vem alterar o processo criativo de onde cortar e porquê (Carvalho, 2007). As decisões de continuidade, composição ou ênfase dramático continua a ser do trio editor, realizador, produtor e na minha experiência vivida na RTP confirma e verifica este facto.

Com o estado atual da arte de edição podemos organizar o processo em duas fases: a primeira que permite criar a estrutura do objeto audiovisual (peça, filme etc),

desenvolvendo a continuidade visual e sonora do objeto. Finalizada esta fase os planos fluem uns para os outros através da continuidade narrativa, mas falta a designada acentuação dramática da edição. Este é o objetivo da segunda fase que culmina com um objeto audiovisual que possui não só a continuidade mas com sentido dramático no seu significado lato (Carvalho, 2007).

A manipulação do significado na fase da edição é um facto. Com um mesmo *set* de material audiovisual bruto pré-existente, podemos atribuir significações distintas ao mesmo objeto final de edição.

No atual estado de arte de edição segundo (Carvalho, 2007) podemos estabelecer três princípios de atuação na edição: Motivação; Informação e Composição. Com a motivação há uma razão para mudar o plano, com o princípio da informação, um novo plano acrescenta mais informação aos que já estavam a ser visualizada com e finalmente com a composição o editor usando regras e criatividade associados ao ato de compor seleciona o material mais significativo quer em termos estéticos quer em termos narrativos para a totalidade da composição.

O cortar em edição significa criar sentido que vai além do plano, que implica com a intensidade dramática, informativa e subjetiva do pretendido num ritmo que caracteriza a narrativa seja qual for o seu género.

A alta resolução em 4K e 8K permitirá planos gerais com muito mais detalhe que provavelmente exigirão mais tempo leitura de detalhe ao espectador, que o atual SD ou HD. Naturalmente que um grande plano em circunstâncias normais pode exigir menor tempo de leitura ao espectador (absorver informação) que um plano geral.

O “erro” (leia-se fazer de diversas formas a mesma ação de edição) na NLE pode ser um fator de experimentação, investigação e de criatividade. Podemos experimentar diversos tempos para os planos, escolher várias alternativas de composição e usar técnicas como o *trimming* como estratégias de experimentação criativa. Isto seria absolutamente impensável numa Moviola (Ferrão, 1974).

O percurso da evolução tecnológica marcou de forma de criativa a forma de editarmos e irá marcar com certeza a forma como editaremos “no futuro” o discurso narrativo audiovisual.

## Capítulo II – Descrição Geral do Estágio

### 1. Experiência de Estágio

O meu estágio curricular na área da Pós-Produção – Direção de Produção da Rádio Televisão Portuguesa teve início no dia 14 de Setembro de 2015 e terminou no dia 11 de Dezembro de 2015, com posterior prolongamento com o intuito de ingressar em novas equipas de trabalho, para desta forma melhor completar a minha pesquisa para o presente relatório.

Desde o começo do estágio que fui integrada numa equipa de profissionais com vista a acompanhar e aprender novas ferramentas de edição dentro dos projetos que estavam a ser desenvolvidos na instituição. Embora já tivesse experiência em edição de imagem, a incorporação neste novo ambiente de trabalho trouxe-me a possibilidade de conhecer novos programas de edição, nomeadamente o Quantel – *software* de montagem vídeo. Desde sempre, que tive a supervisão e o acompanhamento necessários por parte dos editores e coordenadores de pós-produção, com vista a desenvolver novas técnicas e linguagens de edição de imagem, e desta forma ingressar de forma autónoma nos projetos que viriam a ser propostos.

A apresentação das instalações e dos profissionais responsáveis por cada departamento da Direção de Produção foi feita por parte do meu orientador na RTP - Nuno Soares, logo na primeira semana de estágio. Após ser integrada no ambiente da pós-produção e apresentadas as células de edição<sup>15</sup> onde iria estar inserida, facilmente me adaptei ao ritmo e acompanhei de forma contínua o trabalho dos editores da casa. Numa fase inicial, foquei-me na observação, compreensão e assimilação. Observar o trabalho desenvolvido por cada editor permitiu-me aprender diferentes processos e estilos de edição, o que foi muito importante, a meu ver, no sentido em que é uma função que exige uma componente pessoal muito forte, visto ser um trabalho não só técnico, mas também de muita criatividade e originalidade.

Após recolher as ferramentas necessárias para a execução, de forma autónoma, tantos dos meios técnicos como dos meios criativos exigidos para a criação de cada

---

<sup>15</sup> Designam-se por células de edição os compartimentos individuais com os meios técnicos necessários à execução das funções de um pós-produtor.

peça, foram-me atribuídos alguns projetos onde viria a participar de forma ativa enquanto editora de imagem.

## **2. Atividades Desenvolvidas**

Durante o decorrer do estágio tive a oportunidade de ingressar em diversas equipas de trabalho, com métodos, ritmos e linguagens bastante distintos, e onde colaborei como pós-produtora de imagem.

Desta feita, e de forma a descrever pormenorizadamente todo o trabalho que tive a possibilidade de desenvolver ao longo desses projetos, decidi fazer uma breve e simples análise às fases do sistema de produção televisivo, de modo a enquadrar o sector da pós-produção neste processo.

Assim sendo, podemos dividir o sistema de produção em 4 fases: a pré-produção, a produção, a pós-produção e emissão.

### **PRÉ-PRODUÇÃO**

- Avaliação artística do produto;
- Avaliação das condições técnicas e dos recursos humanos necessários para a execução do produto;
- Definição de orçamentos;
- Estruturação das equipas de trabalho;
- Execução de mapas de trabalho, planificação de filmagens e pós-produção;
- Estabelecimento de contactos e pedidos de autorizações.

### **PRODUÇÃO**

- Período de filmagens.

### PRÓS-PRODUÇÃO

- Período de montagem e edição.
- Criação do produto final.

### EMISSÃO

- Exibição do produto final.

*“Se a produção se assemelha a um sprint,  
a pós-produção parece mais uma maratona”*

(Rea, 2010: 254)

A Pós-Produção, etapa terceira do diagrama apresentado, pode ser subdividida em três categorias: pós-produção vídeo, pós-produção áudio e grafismo. Estas três categorias estão localizadas em três departamentos distintos mas interligados entre eles na partilha de projetos. Centremo-nos na pós-produção vídeo, a minha área de estágio.

A pós-produção vídeo em televisão, nos dias de hoje, realiza-se com recursos a sistemas de edição não-linear baseados na transferência digital de imagens e sons originais para um sistema de armazenamento informático. (Lopes, 2014: 140) Através deste sistema informático é possível a manipulação e o tratamento de imagem de forma rápida e com acesso aos mais variados recursos para a construção das peças para emissão.

Podemos estruturar o processo de trabalho da pós-produção de vídeo em várias fases, fases estas que criam uma sequência de produção metódica e rentável durante todo o processo de edição:

1. Recepção do material – fase em que os produtores, ou os assistentes de produção, entregam o material de vídeo e áudio necessários para edição,

disponibilizando-o no servidor ou no sistema informático que irá ser utilizado pelo editor.

2. Importação do material para o programa de edição – fase em que o editor carrega o material, todo disponível, para o programa de edição que irá utilizar. No departamento de Pós-Produção da RTP podemos distinguir dois tipos de importação: no caso da utilização do *software* Quantel essa importação é feita através de um servidor comum interligado com todas as máquinas, e onde o material está sempre disponível. Ou no caso da utilização do programa FinalCut<sup>16</sup>, a importação é feita através de um disco partilhado, diretamente para a máquina que está a ser utilizada.
3. Estruturação do conteúdo – o termo técnico utilizado para esta fase designa-se por “*The Assembly Cut*”, e traduz-se na primeira montagem da peça só com preocupações ao nível do conteúdo e principais planos, ainda sem cuidados com os ritmos, tempos, efeitos, músicas, sons, etc. Geralmente, nesta etapa, o editor está sempre acompanhado por um responsável de conteúdos, ou pelo realizador. (Lopes, 2014: 142)
4. Montagem e Edição – ou como se costuma utilizar profissionalmente, estruturação do “*Rough Cut*”. Ainda sem a aplicação de efeitos, oráculos<sup>17</sup>, genéricos, cor, etc, esta fase caracteriza-se por dar uma consistência à peça, fazendo inserção de planos, alterando ritmos e tempos, até conceber o esqueleto final, respeitando sempre a estrutura criada na fase anterior.
5. Correção de cor – fase em que a principal preocupação estabelece-se ao nível do tratamento de cor, definindo assim uma continuidade entre os planos. Trata-se de um conjunto de processos e operações usados de forma a manipular as características cromáticas e luminosas do material de vídeo.
6. Aplicação do grafismo – esta fase caracteriza-se pela aplicação de todo o material gráfico previamente criado para a peça, fazendo, assim, inserção de oráculos, genéricos<sup>18</sup>, *mosca*<sup>19</sup> ou logótipos, etc. Todo este material tem de ser

---

<sup>16</sup> Final Cut - marca de produção de equipamentos de pós-produção de vídeo.

<sup>17</sup> Designa-se por oráculo uma legenda ou frase curta que aparece na parte inferior ou superior do ecrã durante uma emissão televisiva, geralmente em telejornais.

<sup>18</sup> Designa-se por genérico a parte de um filme ou de uma emissão de televisão onde são indicados o título e os nomes dos colaboradores do projeto, em forma de sequência de abertura ou de fecho.



igualmente importado para o *software* que está a ser utilizado, e esta importação pode acontecer de duas formas: através do servidor ou através de um disco partilhado com uma pasta de grafismo, comum a todo o sistema de rede.

7. Sonorização – esta fase só se concretiza quando a edição de vídeo está completamente fechada, de forma a que o sonoplasta<sup>20</sup> possa trabalhar sobre o produto final sem restrições e sem risco de se refazer toda a pós-produção de áudio. A sonorização pode-se concretizar de duas formas: em peças simples e com pouco tempo de execução, muitas das vezes o próprio editor de imagem realiza a sonorização da peça. Por sua vez, e na maior parte dos casos, esse trabalho fica ao encargo de um editor de áudio, e o responsável pelo vídeo só tem a função de enviar o material de vídeo finalizado para a PPA – Pós-Produção de Áudio. O trabalho de pós-produção áudio inclui regravar diálogos, misturar a música e os efeitos sonoros, balancear os níveis de cada som e garantir que todo o som está com os parâmetros técnicos adequados para exibição. (Lopes, 2014: 145)
8. Renderização – trata-se de um processamento digital em que o sistema assimila todo o conteúdo trabalhado no *software* até criar o produto final. No caso da sonorização ser feita no departamento de pós-produção áudio, tem de haver uma renderização prévia de todo o material de vídeo antes de ser enviado.
9. Exportação – último procedimento da pós-produção, designa-se pelo envio do material trabalhado no programa de edição para o servidor, para assim, posteriormente, ser visionado por um responsável do programa e dado como pronto para emissão.

Para além de um trabalho tecnicamente muito exigente, a edição destaca-se pela sua capacidade de contar histórias e de, também, poder alterar o sentido das mesmas. Consoante o tipo de trabalho que fazemos com as imagens que editamos, criamos narrativas com estilísticas completamente diferentes umas das outras com o mesmo material, mediante a inserção de planos, nomeadamente de grandes planos e close-ups, alterando ritmos, prolongando ou encurtando tempos dos *takes*, inserindo música, etc.

---

<sup>19</sup> Mosca é o termo utilizado em televisão que ilustra o logótipo no canto superior direito (ou esquerdo) do televisor.

<sup>20</sup> Sonoplasta – técnico responsável pelo tratamento e edição do som.

Esta é a verdadeira essência da edição, e por isso saber como utilizar as ferramentas corretas pode condicionar todo o sentido que damos ao vídeo que estamos a trabalhar.

Desta feita, e após compreender o processo técnico de trabalho de pós-produção de imagem, irei fazer uma análise a diferentes linguagens de edição, nomeadamente em humor, reportagem e desporto, alguns dos géneros dos programas onde tive a oportunidade de colaborar na RTP. Para efeitos de estudo, sublinho os três casos seguintes: “O 5 para a Meia-Noite”, “A Culpa é do Ronaldo” e “À Volta”.

## 2.1 O 5 para a Meia-Noite

*O 5 Para a Meia-Noite* trata-se de um *late night show*<sup>21</sup> atualmente transmitido na RTP1, tendo sido originalmente emitido na RTP2. Este programa televisivo destaca-se pelo seu formato inovador na televisão portuguesa, tendo cinco apresentadores, um em cada dia da semana, que recebem vários convidados num ambiente descontraído e informal, para além de comentarem as notícias mais importantes da atualidade, sempre num tom humorístico e com a apresentação de várias rúbricas. O nome do programa surge na sequência de serem cinco apresentadores e do programa ser emitido por volta da meia-noite.

As rúbricas que são apresentadas em cada programa adequam-se ao estilo de cada apresentador ou dos repórteres transversais do programa, ou seja, repórteres que trabalham em peças do interesse comum dos apresentadores. O trabalho que vim a desenvolver no 5 Para a Meia Noite foi sempre na edição das peças destas rúbricas e *sketches*<sup>22</sup>, que para melhor descrever a expressão de cada uma delas dou como exemplos os seguintes casos: Rui Unas – “O Estagiário”; Filomena Cautela – “Isto era para ser uma Tertúlia Poética”; Marta Crawford – “Curtas Sobre Sexo”; Nilton – “Achas que te Sabes Maquilhar?” e Miguel Rocha “Vox Pop”.

A temporada do 5 Para a Meia Noite, foi, para mim, um constante processo de adaptação, visto que cada apresentador tem um estilo de humor diferente, e isso reflete-se nas imagens e principalmente na pós-produção.

---

<sup>21</sup> Late Night Show é um termo técnico utilizado para definir um género de programa televisivo, que é emitido num horário tardio da grelha de programação e com conteúdo, essencialmente, humorístico à base de entrevistas, rubricas e comentários sobre a atualidade.

<sup>22</sup> Sketch - termo inglês utilizado para definir peças humorísticas, sátiras ou paródias, de pequena duração.

No caso do Rui Unas dou como exemplo a rubrica “O Estagiário”, rubrica esta onde o apresentador experimenta várias profissões, de forma encenada e humorística, fazendo inicialmente uma breve entrevista a um profissional de uma área, definida em guião (anexo 1), e seguindo-se as suas interpretações do que é conversado. Estes *sketches* têm uma duração aproximada de 3 minutos, no caso de haver muito conteúdo a peça pode ser dividida em 2 partes. Na entrevista, e como geralmente é filmada com duas câmaras, o importante é dar continuidade ao discurso, preferencialmente sem haver erros de *racord*<sup>23</sup>, sendo que no final de cada comentário do apresentador, após alguma intervenção do entrevistado, é importante deixar o “plano respirar”, isto é, prolongar cerca de 2 ou 3 segundos em silêncio de forma a que o espectador assimile e tenha tempo para reagir. Embora em guião este sketch venha dividido em duas partes, na edição a sequência é criada em simultâneo, isto é, uma pergunta-resposta seguida de uma experiência do apresentador, e assim se vai repetindo sucessivamente de forma a criar uma narrativa lógica. (anexo digital nº2)

Para melhor definir as rubricas da Filomena Cautela escolho a “Isto era para ser uma Tertúlia Poética”, por acompanhar a forma frenética e interventiva da personalidade da apresentadora. Esta rubrica define-se pela interpretação em playback, da apresentadora e de uma convidada, de uma seleção de pequenos excertos musicais, organizados em guião (anexo 2) e com algumas intervenções em diálogo, num contexto humorístico. Toda a cena é filmada em *Green Screen*<sup>24</sup>, técnica utilizada para que em pós-produção possa ser aplicado um efeito de alteração do fundo verde por outra imagem, e assim, se possam criar várias envolvências e contextos ao longo das cenas. Toda a edição de imagem, deste *sketch*, prende-se num estilo de teledisco<sup>25</sup>, onde se destacam: os planos rápidos que transitam consoante as batidas musicais, a multiplicação das imagens, a aplicação de cores e *letterings*<sup>26</sup>, a sobreposição de *layers*<sup>27</sup>, a divisão de ecrãs e a aplicação de efeitos de distorção de imagem. O importante é criar dinamismo nas sequências, sempre de uma forma lógica e seguindo

---

<sup>23</sup> Designa-se por *racord* a criação da continuidade da narrativa, através de ligações credíveis nas passagens de uns planos para os outros.

<sup>24</sup> *Green Screen* – termo técnico utilizado para a definição de plano verde. O plano verde é utilizado em filmagens sem fundo, para que em pós-produção se façam a aplicação de efeitos, como por exemplo o *chroma key*, e assim seja possível a substituição da cor verde por uma imagem diferente.

<sup>25</sup> Designa-se por teledisco uma sequência filmica de curta duração destinada a apresentar e promover uma canção, um disco, um músico ou grupo musical.

<sup>26</sup> *Letterings* – termo técnico (inglês) utilizado para definir tipos de letras, legendas, títulos ou grafismos.

<sup>27</sup> Utiliza-se o termo *layer* para definir o vídeo em camadas, ou seja, uma *layer* corresponde a uma camada de vídeo.

as indicações em guião, tendo sempre em atenção ao *lipsync*<sup>28</sup>, ou seja, a música e os batimentos labiais das intérpretes têm de estar sempre sincronizados. (anexo digital nº3)

Para a Marta Crawford, e porque a apresentadora trabalha uma temática muito específica no seu programa – a sexologia – dou como exemplo as “Curtas sobre Sexo”. Esta rubrica define-se por ser construída numa estrutura de curta-metragem, sempre com temáticas variadas. O tempo de duração de cada curta não pode exceder os 3/4 minutos. Existe um guião com as cenas organizadas em diálogos e ações das personagens (anexo 3) e são contratados atores para interpretarem os papéis. O estilo de edição é caracterizado por uma transição de planos que acompanha os diálogos entre as personagens, sendo que a escolha dos planos depende sempre dos enquadramentos selecionados pelo realizador durante o período de rodagem<sup>29</sup>. Usualmente, os planos gerais são mais utilizados para contextualizar as cenas, no tempo e no espaço, e os planos médios e os grandes planos para acompanhar as falas e reações dos intervenientes na ação. Os tempos e os cortes dos planos vai variando, dependendo sempre da interpretação de cada cena. (anexo digital nº4)

No caso do Nilton, e por se tratar de um apresentador com um estilo de humor muito próprio, que vive essencialmente à base de *vox pops*<sup>30</sup>, apanhados e desafios a convidados, seleciono a rubrica “Achas que te sabes maquilhar?”. Esta rubrica (anexo 4) trata-se de um desafio que é lançado por parte do apresentador a convidadas femininas, em que se têm de tentar maquilhar dentro de um carro em andamento, com o Nilton a conduzir, numa pista de rally ou karts. Este *sketch* é filmado com multicâmara (quatro GoPro<sup>31</sup> dentro do carro e duas câmaras de filmar na pista). Quando se trata de uma filmagem contínua (como o exemplo apresentado), deve-se criar um match point entre os clips<sup>32</sup>, isto é, um ponto de referência no início de cada ficheiro para que os vídeos comecem todos ao mesmo tempo de forma síncrona e, assim, ser mais fácil trabalhar o conteúdo a partir daí. O mais importante nesta rubrica, é criar dinâmicas visuais bastante acentuadas na transição entre os planos, para se passar a ideia da viagem turbulenta de carro e da dificuldade, para a convidada, de se maquilhar. A duração

---

<sup>28</sup> Lipsync – termo inglês utilizado para definir sincronia labial.

<sup>29</sup> Gravação das imagens de um filme (ex.: *a rodagem durou três meses*). = FILMAGEM

<sup>30</sup> Define-se por Vox Pops a gravação de opiniões de pessoas, de um modo informal, em sítios públicos. Esta técnica é muitas vezes utilizada em televisão, por exemplo no telejornal, ou até mesmo na rádio.

<sup>31</sup> GoPro – câmara de filmar digital criada para um público mais ligado ao desporto. Trata-se de uma câmara de pequeno porte, com uma lente grande angular – efeito olho de peixe - e de fácil adaptação a qualquer meio.

<sup>32</sup> Clip – excerto de vídeo.

média deste sketch ronda os 2/3 minutos. (anexo digital nº5)

Por fim, e não menos importante, para fazer uma abordagem ao trabalho desenvolvido pelo repórter Miguel Rocha, dou como exemplo os *Vox Pops* de rua. Neste tipo de rubrica, o repórter segue um guião (anexo 5) com perguntas pré-estabelecidas e associadas a uma temática específica, que geralmente acompanha assuntos da atualidade, e coloca essas questões a pessoas aleatórias em público. O intuito é de recolher as melhores respostas e desta forma criar uma reportagem, em tom humor. Em termos de pós-produção, o importante é saber respeitar os tempos certos das intervenções de cada entrevistado e este ritmo é sempre acompanhado por cortinas sonoras criadas em pós-produção de áudio para enfatizar essas mesmas intervenções. (anexo digital nº6)

Durante esta temporada do *5 Para a Meia Noite* produziram-se entre 1 e 2 peças por entrevistador, perfazendo uma média de 10 peças por semana. A estimativa diária de edição diária rondou as 8/10 horas de trabalho, tanto de pós-produção vídeo como áudio.

## **2.2 A Culpa é do Ronaldo**

*A Culpa é do Ronaldo*, trata-se de um programa humorístico de *Late Night*, que surgiu em substituição ao *5 Para a Meia-Noite*, criado com o intuito de acompanhar o Campeonato Europeu de Futebol. Este formato original, foi apresentado pelo humorista Pedro Fernandes, e as suas temáticas incidiram sobre os acontecimentos do Europeu de Futebol, procurando a desconstrução da atualidade social e desportiva através do humor. Tal como qualquer outro programa de *Late Night* humorístico, era acompanhado por várias rubricas, entre elas “Os Eurocéticos”; “Europédia”; “Tiago Goes to France”; “Linha Avançada” e “Peaners e Pomada, Naturalmente”.

O trabalho que vim a desenvolver em pós-produção para este programa não passou pela criação de peças, mas sim pelo tratamento de imagens (tanto fotográficas como de vídeo) previamente recolhidas pela direção de conteúdos. Este tratamento de imagem passava pela conversão de ficheiros vídeo recolhidos do youtube (ou outras redes sociais), pela aplicação de molduras gráficas, criadas especificamente para o programa, sob fotografias e vídeos, pela inserção de títulos e legendas, pela criação de repetições e *slowmotions* em excertos de jogos de futebol e pela aplicação dos grafismos

introdutórios de cada rubrica. O facto de ser um programa que vivia da atualidade, visto que dependia sempre dos resultados e comentários diários dos jogos do europeu, tanto a criação dos guiões como a edição das imagens eram feitas no próprio dia, e muitas das vezes este material era ainda trabalhado durante o tempo de antena do programa e enviado para emissão a tempo de ser exibido.

Durante a temporada de *A Culpa é do Ronaldo* produziram-se 3 rubricas para cada emissão do programa, perfazendo uma média de 15 peças por semana. A estimativa diária de edição rondou as 8/10 horas de trabalho de pós-produção vídeo.

### 2.3 À Volta

O *Há Volta* define-se por ser um programa de entretenimento *daytime*<sup>33</sup> de curta duração que é emitido na RTP1, todos os anos, e que acompanha a volta a Portugal em bicicleta, fazendo emissões diárias a partir dos locais por onde passa o percurso. Este programa caracteriza-se por dar a conhecer as terras de Portugal ao grande público, fazendo entrevistas sobre os mais diversificados temas e personalidades de cada localidade.

O trabalho que vim a desenvolver ao longo deste programa foi o de produzir peças designadas por “Postais da Terra”, ou seja, pequenas reportagens com uma duração de 3 minutos cada, que faziam a apresentação das localidades de onde partiam as várias etapas da volta a Portugal. A pós-produção destas peças depende de um tom mais jornalístico e de carácter informativo, a jornalista faz o pivot, faz-se uma pequena apresentação, em imagens, da localidade e segue-se a entrevista a um autarca da região. O mais importante neste tipo de trabalho é o de não estender muito tempo os planos da entrevista, podendo-se, sempre, ir incluindo imagens dos temas que estão a ser abordados ao longo da conversa. Igualmente importante, é a identificação de todos os intervenientes da reportagem, através da utilização de oráculos de nome. O trabalho de pós-produção do *Há Volta* está organizado por produção diária através de uma folha de planificação de pós-produção, elaborada por uma coordenadora de pós-produção do programa, para desta forma se cumprir com a finalização das peças de acordo com a antecedência necessária para emissão (anexo 6). Como este era um programa emitido

---

<sup>33</sup> Daytime é o termo utilizado para descrever um género televisivo incluído na programação semanal do horário das 9h manhã às 17h da tarde.

em exterior, tudo o que era produzido internamente na RTP tinha de ser gravado em cassete e entregue junto ao carro de exteriores para ser emitido.

Durante esta temporada do *Há Volta* produziram-se entre 2 e 3 peças por dia, perfazendo uma média de 14 peças por semana. O tempo de edição diário rondou as 7/8 horas, e contou com o trabalho de 2 pós-produtores vídeo e 1 pós-produtor áudio.

### Capítulo III – Experiência do Estudo de Caso

#### 1. Circuito da Pós-Produção

O sector da Pós-Produção da Direção de Produção da RTP, é um departamento localizado no Piso -1 do Edifício da Direção de Produção de programas na estação, e encontra-se dividido em três repartições: pós-produção vídeo, pós-produção áudio e *videotape*. Juntamente com o departamento da pós-produção, embora não faça diretamente parte deste sector, encontra-se o AGP – Aquisição e Gestão de Produção - que pertence ao departamento das plataformas multimédia, local este que faz a gestão e a manutenção do servidor geral de acesso aos conteúdos vídeo e áudio disponíveis na empresa. O grafismo, embora faça parte do processo de pós-produção, funciona de forma comum com outros serviços internos da empresa, estando alocado noutro edifício, embora funcione em conjunto com a pós-produção vídeo.

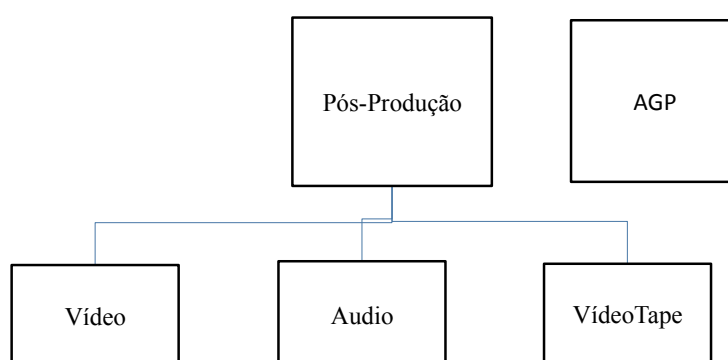


Figura 24

A pós-produção vídeo, detentora de grande parte do espaço físico deste departamento devido à necessidade de se alocarem bastantes dispositivos de edição, é o local onde se faz a montagem e edição final de todos os programas desenvolvidos pela

Direção de Produção. Embora muitas vezes esses programas sejam gravados em *live on tape*, ou seja, um falso direto, existem alterações, legendas, títulos, oráculos, créditos finais, que tem de ser acrescentados a esses programas e que são realizados a partir desta repartição. O sistema de pós-produção vídeo é constituído por 8 plataformas de trabalho, cinco *softwares* eQ da Quantel e três Final Cuts. Os eQs estão ligados a um servidor de vídeo onde 90% do material que é utilizado está disponível num servidor geral, controlado a partir do AGP. Os FinalCuts funcionam em *stand alone*, ou seja, são independentes dos outros programas, sendo necessária a importação direta do material de edição para os discos comuns aos sistema informático ligados às respectivas máquinas. A pós-produção áudio não está ligada ao servidor, está conectado através de um sistema normal de rede, numa pasta partilhada, e a pós-produção vídeo tal como o AGP estão ligados ao áudio a partir destas mesmas pastas partilhadas, localizadas num disco, onde se consegue aceder através da partilha dos conteúdos na rede.<sup>34</sup>

Pós-Produção (Espaço Físico)	<i>Quantel</i>	<i>Final Cut</i>	<i>Estúdio Gravação Som</i>	<i>Salas de Masterização Som</i>
Vídeo	5	3	-	-
Áudio	-	-	3	2

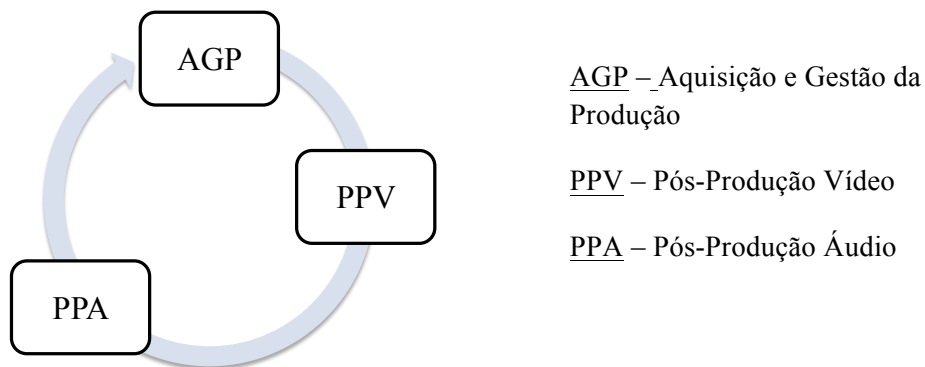
A pós-produção áudio é outra grande repartição do departamento da pós-produção. Local, este, onde se fazem a gravação de vozes: nomeadamente a locução e dobragem, de documentários, desenhos animados e voz off de peças pré-gravadas, com 3 células de gravação de som equipadas para o efeito. Para além da gravação, também realizam a masterização e a mistura final de todo o trabalho de áudio do departamento, tendo disponíveis 2 salas de masterização, bem como as outras 3 células de gravação têm, também, os equipamentos necessários para o efeito. Funciona diretamente com a pós-produção vídeo, no sentido em que todas as peças que necessitem de tratamento de som são partilhadas entre ambos os sectores.

<sup>34</sup> Alexandre, Paulo. Responsável da área de Pós-Produção da Direção de Produção da RTP (entrevista realizada no contexto do relatório de mestrado). 2016



No sector da *videotape* fazem-se as gravações de todos os programas que são emitidos no canal, tal como o próprio nome indica, e realizam-se todo o tipo de circuitos dentro do edifício da Produção, funcionando como uma mini-central técnica. É também neste sector onde são concretizadas as conotações, os exteriores e os EVs, ou seja, os *replays* dos eventos e a gravação de espetáculos.

O circuito de pós-produção está organizado num sistema de trabalho estruturado de forma metódica para ajudar, assim, a que não hajam falhas na partilha de ficheiros entre os sectores da Produção e da Pós-Produção. Desta forma, podemos afirmar que funciona num processo em círculo, onde o ponto de saída do material e o ponto de recepção do material final, devolvem à mesma origem.



- Entrega do material para edição no AGP e respectiva disponibilização no servidor.
- Importação e Edição do vídeo nos programas da Pós-Produção Vídeo.
- Envio do material para as células de Pós-Produção Áudio – a partir de rede comum em os sistemas de computação, pasta esta alocada num disco geral e designada por “AFFs”.
- Edição e Finalização das peças em Pós-Produção Áudio.
- Disponibilização no servidor do produto final, onde a partir daí ficará disponível para emissão.

## 2. Programas de Edição

### Quantel eQ

Este editor da geração Q foi lançado em 2002 e constitui o *software* de edição, pós-produção e trabalho comercial para televisão da plataforma base de NLE usado em pós-produção na RTP (nesta data na versão 4.1) juntamente com as estações com apenas Quantel Paintbox.

A geração Q é a primeira geração de *software* da Quantel não baseada em *hardware* proprietário. Até ao lançamento desta linha o *hardware* usado era proprietário e fabricado pela própria Quantel. Com a linha Q a Quantel passa a usar plataformas computacionais standard baseadas em Microsoft Windows e *hardware* PC.

A Quantel era uma empresa do reino Unido fundada em 1973 que produzia equipamento e estações de trabalho para televisão, produção de vídeo e cinema. Estavam sediados em Newbury, Berkshire. A Quantel adquiriu a Snell Ltd em março de 2014 e fez um *rebranding* passando a comercializar as suas soluções sob a designação de Snell, SAM ou Snell Advanced. Originalmente o nome Quantel vinha de Quantised Television uma referência ao processo de quantização de sinal de televisão para um sinal digital. Quantização é o nome técnico que damos ao processo que quantifica em binário o valor do sinal para cada amostra da frequência de amostragem no processo de digitalização de um sinal analógico.

Como o próprio nome indica tornou-se um fornecedor de algum relevo para soluções tecnológicas para televisão e estúdios com necessidades de vídeo digital, inovando na arquitetura que sempre propôs como resistente às muitas evoluções no domínio do vídeo ao longo dos anos e inovando na forma de acesso e endereçamento dos objetos gráficos nos servidores. O *software* da geração Q procurou ter uma escalabilidade em termos de *hardware* e *software* que lhe permitisse com facilidade ultrapassar questões de evolução da indústria da televisão e vídeo como os formatos e resoluções, com uma concepção de *software* que permitisse simultaneidade (coexistência) de vários tipos de formatos e resoluções na *timeline* e AAF e uma etiquetagem com metadata capaz de suportar *workflows* de trabalho corporativo robustos. As suas capacidade e tratamento de cor (*color grading* e previsualização em tempo real com suporte em termos de *software* e *hardware*), uma *timeline* com grande

capacidade de customização, suporte de interface com janelas multi-vista, um paintbox integrado, ferramentas para titulação e sub-titulação (Qscribe) e uma versátil e flexível rede de ligações em termos de E/S (Entradas/Saídas), etiquetagem de versão em tempo real com proteção e uma gama de plug-ins variada e de qualidade. No seu palmarés esta linha Q conta com o filme Sin City e o seu uso em estúdios digitais de relevo como Lucas Digital, Post Logic, Deluxe Sound & Picture e Cinecitta Digital. Esta linha Q apresenta como ponto forte a sua capacidade multi-resolução em tempo real sem necessidade de render prévio e um interface intuitivo. Das ferramentas de edição e correção de cor a linha iQ e Pablo apresentam uma paleta variada de opções com um *workflow* muito interativo e natural, quer em termos de correção primária quer secundária, que aliada a arquitetura de layers infinita com tratamento de cor por layer, ferramentas avançadas de composição e *tracking* em tempo real, tornam esta opção bastante atraente. A capacidade da Quantel de apresentar uma solução que permite exportações para vários canais e tipologias de edição torna a solução segura no que toca as tendências multi-canal dos novos conteúdos em televisão online, versões culturalmente sensíveis, televisão SD e HD trabalho de restauro ou mesmo cinema.

As tecnologias que tornaram de alguma forma famosa esta marca são:

Dynamic Rounding : permite evitar artefactos resultantes do arredondamento do tamanho das palavras digitais que representam os pixéis.

FrameMagic – Um engenhoso sistemas de indexação e salvaguarda de vídeo *clips* em servidores em que estes são tratados como *frames* individuais e não como um todo. Isto permite um sistema muito eficiente de indexação das *frames* nas ações de edição acelerando muito as posteriores manipulações dos clips já que apenas os *frames* usados são manipulados pelo *software* de edição.

TimeMagic – Um sistema de *rendering* em *background* que permite que o editor na estação de trabalho continue a trabalhar sem descontinuidades.

Resolution Co-existence – Já referido como um das características mais apreciadas do Quantel permite a co-existência na *timeline* de várias resoluções e formatos.

Genetic Engineering – Uma tecnologia que permite trabalho colaborativo de múltiplos utilizadores (editores) no mesmos media sem múltiplas copias do mesmo.

Algo corrente nos sistemas operativos como recursos partilhados em memória mas aqui aplicados de forma especializada ao trabalho de pós-produção.

### **Final Cut Pro 7**

Este editor de imagem foi lançado em 2009 e constitui o *software* de edição, pós-produção e trabalho comercial para televisão da plataforma base de NLE usado, também, em pós-produção na RTP.

Com o Final Cut Pro 7, a Apple começou a fazer parte do mercado dominante das ferramentas de edição do mundo audiovisual, resultado de melhorias significativas no *software* que permitem os editores beneficiarem de uma maior eficácia e rapidez na concretização de projetos, relativamente aos *softwares* anteriores da marca. O Final Cut Pro 7 trouxe a possibilidade de se exportarem produtos finais com maior facilidade e novos formatos *ProRes* – formato de compressão de vídeo com muito poucas, ou praticamente nenhuma, perda de informação.

A Final Cut é uma marca de produção de softwares de edição NLE, primeiramente desenvolvida pela Macromedia Inc. e posteriormente pela Apple Inc. Este *software* permite que o usuários transfiram material vídeo para um disco (interno ou externo), onde pode ser editado, processado e exportado numa diversificada quantidade de formatos. Oferece um tipo de edição não linear, e não destrutiva, de qualquer formato de vídeo compatível com Quicktime e suporta uma quantidade ilimitada de vídeo; até 99 pistas de áudio; edição multicâmara; assim como uma vasta gama de efeitos.

Esta nova ferramenta de trabalho afirmou-se no mercado cinematográfico e televisivo como um instrumento essencial para as novas indústrias, sendo que em 2011 o filme “The Rules of Attraction” de Roger Avary foi editado na versão beta do Final Cut Pro 3 provando assim que a conversão de filme para vídeo (3:2 *pulldown matchback to 24fps*) era possível com este *software*. Em Agosto de 2002, a aplicação conquista, também, a indústria televisiva e ganha um *Primetime Emmy Engineering Award* pelo seu impacto no sector.

Embora os inúmeros benefícios desta aplicação, a grande desvantagem era ainda trabalhar em *stand alone*, ou seja, sem conexão direta entre as máquinas. Todavia, em Janeiro de 2006, a Apple decide acompanhar as outras marcas da produção de

equipamentos de edição, nomeadamente a Quantel, neste sentido de partilha de dados entre sistemas, deixando, assim, de vender este *software* como um produto *stand alone*.

Várias foram as versões deste aplicação, entre as quais se destacam:

Final Cut Pro 4: (Abril de 2003) incluía três novas aplicações que completavam o programa original. O *Compressor* – usado para conversão de vários formato vídeo; *LiveType* para inserção avançada de grafismos (barras de legenda animadas – *animated lower thirds*) e o *Soundtrack* para criação de bandas sonoras originais.

Final Cut Pro 5: (Maio de 2005) incluía suporte adicional para a compressão do formato HDV em HD, tal como para o formato Panasonic P2 para a gravação de DVCPRO HD vídeo em cartões de memória, em vez de cassette. Esta atualização, também, pode editar nativamente vídeos nos formatos *Standard* (SD), *Digital Video* (DV), *High Definition* (HD) e *High Definition Video* (HDV).

Final Cut Pro 7: (Julho de 2009) trouxe a possibilidade de se exportarem projetos com maior facilidade de recursos e apresentou novos formatos ProRes – formato de compressão de vídeo com muito poucas, ou praticamente nenhuma, perda de informação.

Final Cut Pro X: (Junho de 2011) é uma aplicação 64-bit, completamente renovada com um novo interface, com melhorias notáveis no *workflow* e automação, e novas características como a integração do *ColorSync*, sistema de reprodução independente de resoluções, entre outras.

### **3. Análise ao Sistema de Pós-Produção da RTP**

O sistema de Pós-produção da Direção de Produção da RTP conta com uma média de 18 pós-produtores vídeo e áudio no momento, entre efetivos e colaboradores RTP, com uma média mensal de 250 obras distribuídas entre os demais profissionais em ambas as áreas, perfazendo uma média anual de 3000 obras. Traduzindo estes valores em número de horas de trabalho, sendo que por dia cada profissional pratica uma média de 7 horas de edição, podemos arredondar para 600 horas de pós-produção vídeo e áudio semanais, o que dá uma média total 30.000 horas de edição anuais.

	<b>Dia</b>	<b>Semana</b>	<b>Mês</b>	<b>Ano</b>
<b>Nº obras</b>	-	-	250	3000
<b>Nº horas de trabalho</b>	7 horas	600 horas	2400 horas	30.000 horas

Vários são os programas trabalhados no departamento, comuns à RTP1 RTP2 RTP África RTP Internacional, entre os quais: o “Agora Nós”, a “Hora dos Portugueses”, o “Sociedade Civil”, o “Madeira à Vista”, a “Visita Guiada”, o “Zig Zag”, o “Diga Doutor”, o “Conversas ao Sul”, o “Concertos Beleza”, entre muitos outros. Cada programa requer especial atenção por parte de cada editor pela diversidade de conteúdos e estruturas das peças, que variam consoante o canal para que se está a trabalhar. Em todo o caso, é possível afirmar-se que alguns casos são mais exigentes que outros, sendo que concertos e documentários carecem de bastantes mais horas de edição, pela complexidade dos conteúdos e do processo criativo durante o processo pós-produção (como por exemplo o concerto do Pedro Abrunhosa e o concerto da Marisa no Coliseu), por outro lado, peças simples de daytime à base da reportagem, têm uma estrutura pré-definida e são produzidos diariamente para emissão.

O departamento da Pós-Produção, de hoje, encontra-se equipado com uma grande variedade de sistemas modernos de edição, que permitem a utilização das mais variadas ferramentas na concretização da montagem. Todavia, para que esses sistemas funcionem em sintonia entre eles, é preciso que haja uma constante manutenção e adaptação dos recursos para que os seus critérios sejam compatíveis entre as máquinas, e assim o trabalho flua de forma continua e ininterrupta ao nível técnico.

Uma das principais dificuldades que podemos verificar dentro deste sistema, e que surge como consequência de um imparável avanço tecnológico, é o facto de, hoje em dia, haver um número quase infinito de *codecs*<sup>35</sup> de vídeo. Este fenómeno interfere diretamente no sistema, quando existem materiais externos que são entregues à empresa

---

<sup>35</sup> Um *codec* de vídeo é um programa que permite comprimir e descomprimir vídeo digital. Normalmente, os algoritmos de compressão usados, resultam numa perda de informação, no entanto existem alguns *codecs* que comprimem o arquivo sem que haja perda, como por exemplo o h264.

para serem emitidos ou trabalhados em pós-produção, e estes mesmos materiais veem codificados em vários tipos de *codecs* e formatos de vídeo não compatíveis com o formato aceite no servidor geral da RTP. Desta feita, o tempo perdido em conversões de ficheiros é praticamente insustentável, pois requer disponibilização de meios técnicos e recursos humanos necessários à elaboração de conteúdos vídeo.

Outro fenómeno que acontece, é que como o interface de trabalho tem mais de 10 anos, e tem havido constantes evoluções técnicas ao nível dos programas de edição, acaba por se ter uma série de misturas de equipamentos que não comunicam entre si, e que, como consequência, obrigam a que se façam transferências de ficheiros entre as máquinas sem ser por meios diretos de conexão, transferências essas que ocupam muito tempo de utilização das máquinas, sem estarem a produzir conteúdos.

O facto de o servidor só suportar ficheiros em SD também é uma menos valia para o sistema de pós-produção, porque para se trabalhar em HD (Alta Definição) só se pode utilizar o *software* FinalCut, que funciona em *stand alone*, ou seja, não está conectado ao servidor, e este facto torna-se limitativo no sentido em que estamos restringidos a determinados softwares. Para que o servidor passasse a suportar formatos HD, seria necessária a instalação de novas portas no servidor, bem como aumentar a largura de banda da rede e o *software* que gere o servidor ser substituído, visto que o atual já foi descontinuado – o *omnibus*.

Por fim, e não menos relevante, o facto de o grafismo, mesmo sendo um processo de pós-produção, se encontrar num edifício isolado do departamento de pós-produção da Direção de Produção da RTP, leva a que hajam falhas na comunicação entre os sectores que cria, em alguns casos, algumas incompatibilidades de tempo de execução de peças e falta de sincronia de ritmos de trabalho.

Todos estes factores, não interferem diretamente na eficácia do sector, mas por outro lado, limitam o rendimento de produção do departamento de pós-produção, bem como dificultam muitos dos processos de edição.

## CONCLUSÃO

Os sistemas de montagem e edição de imagem encontram em si uma ferramenta essencial para a produção de conteúdos televisivos. Desde o período da película, ao período do vídeo e por fim ao período digital, que podemos compreender diferentes métodos de montagem e edição, mas todos com um objetivo comum na produção televisiva – a criação de um objeto audiovisual. As sucessivas modelações teóricas e estéticas pelas quais o conceito de edição passou ao longo da história da televisão levam a considerar a edição como a técnica superior do artifício da pós-produção, arte, que desde os primórdios da televisão se coloca ao serviço da linguagem do audiovisual.

A evolução da Pós-Produção acompanhou, lado a lado, a da televisão o que permitiu avanços notáveis no desenvolvimento de conteúdos media. Na transição dos sistemas de edição linear para não-linear, em resposta às necessidades tecnológicas, encontramos progressos não só ao nível dos instrumentos de trabalho mas também das técnicas do editor, passando a ter um papel muito mais participativo e criativo no processo de pós-produção.

O estágio que concretizei na RTP na Direção de Produção, mais concretamente na área da edição de imagem, permitiu-me compreender o funcionamento do circuito da pós-produção da estação do serviço público nos dias de hoje, e como está estruturado e organizado de forma a responder às necessidades exigidas pela produção de programas. Desde os recursos humanos aos meios técnicos, como o sistema se encontra conectado entre si e como são produzidos diariamente dezenas de conteúdos, tive a percepção de como funcionam todas estas fases que pertencem à pós-produção e que possibilitam o desenvolvimento diário de peças para emissão. Dentro do departamento tive a oportunidade de integrar várias equipas de trabalho, com conteúdos televisivos distintos, que me forneceram as ferramentas necessárias à compreensão de diferentes ritmos e linguagens de edição tanto no humor, como no desporto e na reportagem. Os projetos onde colaborei de forma ativa como editora de imagem foram o “5 para a Meia-Noite”, “A Culpa é do Ronaldo” e “À Volta”.

O meu estágio na RTP foi essencial para a minha compreensão dos métodos de trabalho numa estação televisiva, e para o desenvolvimento de ferramentas e capacidade de integração em equipas de trabalho, que me servirão, certamente, como bases



importantes no meu desenvolvimento profissional e me permitirão ingressar num futuro, no mundo da televisão.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abramson, A., “The History of Television, 1942 to 2000”, Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2003. ISBN 978-0-7864-3243-1

Bignell, J., “An Introduction to Television Studies”, London, UK: Routledge, 2004. ISBN 0-415-26112-0

Brice, R., “Newnes Guide to Digital TV”, Burlington, MA: Newnes, 2nd ed., 2003. ISBN 0-7506-5721-9

Browne, S. E., “Hight Definition PostProduction: Editing and Delivering HD Video” 2nd ed., Oxford, UK: Focal Press, 2014. ISBN 978-0-240-80839-0

Carvalho, A. A. de, “A RTP E O SERVIÇO PÚBLICO DE TELEVISÃO”, Coimbra: Edições Almedina S.A., 2009. ISBN 978-972-40-3862-9

Carvalho, J., “Cinema e Tecnologia Pós-Produção e a Transformação da Imagem”, Lisboa: Edições Universitárias Lusófona, 2007.

Case, D., “Film Technology in Post Production”, Oxford, UK: Focal Press, 2011. ISBN 0-240-51650-8

Clark, B. and Spohr, S., “Guide to postproduction for TV and Film: Managing the Process”, Oxford, UK: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-80506-1

Clevé, B., “Film Production Management” 3rd ed., Oxford, UK: Focal Press, 2006. ISBN 13 978-0-240-80695-2

Cury, I., “Directing and Producing for Television: A Format Approach” Oxford, UK: Focal Press, 2011. ISBN 978-0-240-81293-9

Damásio, M., “Práticas educativas e novos media: contributos para o desenvolvimento de um novo modelo de literacia”, Coimbra: Minerva Coimbra, 2001. ISBN 972-798-026-0

Edgar, R., “Basics Film-Making 03: Directing Fiction” Lausanne, Switzerland: An AVA Books, 2010. ISBN 978-2-940411-00-9

Ferrão, R., “Sabe Onde Fazemos Televisão?” [Filme]. Lisboa, 1974, obtido em 25 de Setembro de 2016, de <http://www.rtp.pt/arquivo/index.php?article=832&tm=31&visual=4>

Henriques, C. A., “Segredos da TV”, 1ª Edição, Lisboa: TV-Guia Editora, 1994. ISBN 972-9476-08-X

Kellison, C., “Producing for TV and Video: A Real-World Approach” Oxford, UK: Focal Press, 2006. ISBN 13 978-0-240-80623-5

Lopes, S., “Manual Prático de Produção” 1ª Edição, Lisboa: Chiado Editora, 2014. ISBN 978-989-51-1157-2

Musburger, R. B. and Kidem, G., “Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production”, Oxford, UK: Focal Press, 2005. ISBN 0-240-80647-6

Rea, P., and Irving, D. K., “Producing and Directing the Short Film and Video” 5th ed., Oxford, UK: Focal Press, 2015. ISBN 978-0-415-73255-0

*Shooting Death of Keith Scott's*, 2016. [Filme]. Obtido em 26 de 9 de 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=cWVrQjBPbEs>

Torres, E. C., “A Televisão e o Serviço Público”, Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2016. ISBN 978-989-8819-54-3

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** – Tabela cronológica da evolução dos recursos de produção dos períodos da película, vídeo e digital. Imagem retirada do livro “Film Technology on Post Production” de Dominic Case.

**Figura 2** – Fotografia de uma mesa de montagem Steenbeck das instalações da RTP. Imagem cedida por Elisabete Duarte – ex-montadora RTP.

**Figura 3** – Fotografia de mesa de montagem Steenbeck com dois monitores. Imagem retirada do livro “Segredos da TV” de Carlos Alberto Henriques.

**Figura 4** – Fotografia de rolo de película negativa pronta para montagem (à esquerda) e rolo de fita magnética de som pronta para montagem (à direita). Imagem cedida por Elisabete Duarte – ex-montadora RTP.

**Figura 5** – Fotografia de uma coladeira. Imagem cedida por Elisabete Duarte – ex-montadora RTP.

**Figura 6** – Fotografia do primeiro gravador magnético – Ampex. Imagem retirada do site: <http://www.tvtechnology.com/news/0002/the-videotape-recorder-turns-50/184554>

**Figura 7** – Fotografia de uma mesa de mistura vídeo. Imagem retirada do livro “Segredos da TV” de Carlos Alberto Henriques.

**Figura 8** – Captura de ecrã da plataforma de edição Adobe Premiere Pro. Imagem retirada do Google Imagens.

**Figura 9** – Captura de ecrã da plataforma de edição Final Cut Pro X. Imagem retirada do Google Imagens.

**Figura 10** – Fotografia de uma mesa de montagem Steenbeck. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/colecao-tv-radio/objectos-televisao/1244/steenbeck>

**Figura 11** – Fotografia de uma coladeira. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/colecao-tv-radio/objectos-televisao/4/premier-16-mm>

**Figura 12** – Fotografia de uma enroladeira. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/colecao-tv-radio/objectos-televisao/1265>

**Figura 13** – Mesa de edição vídeo ALBRECHT ESP M KB1. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/176/albrecht-esp-m-kb1>

**Figura 14** - Mesa de efeitos de vídeo AMPEX ADO – 2000. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/1202/ampex-ado-2000>

**Figura 15** - Mesa de edição vídeo CONVERGENCE CORPORATION ECS - 103 B. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/1200/convergence-corporation-ecs-103-b>

**Figura 16** - Mesa de edição vídeo SONY BVE-500 ACE. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/24/sony-bve-500-ace>

**Figura 17** - Mesa de edição vídeo SONY RM-440. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/350/sony-rm-440>

**Figura 18** - Mesa de edição vídeo SONY BVE 800. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/475/sony-bve-800>

**Figura 19** – Mesa de efeitos de vídeo ABEKAS A53D. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/451/abekas-a53d>

**Figura 20** – Mesa de efeitos de vídeo FERNSEH R BH –TM. Imagem retirada do site do Museu RTP: <https://museu.rtp.pt/coleccao-tv-radio/objectos-televisao/1205/fernseh-r-bh-tm>

**Figura 21** – Captura de ecrã da plataforma de edição Quantel. Imagem retirada do Google Imagens.

**Figura 22** – Captura de ecrã da plataforma de edição Avid. Imagem retirada do Google Imagens.

**Figura 23** – Captura de ecrã da plataforma de edição Final Cut Pro 7. Imagem retirada do Google Imagens.

**Figura 24** – Diagrama com distribuição espacial do departamento de Pós-produção.

## ANEXOS

### **Lista de anexos:**

**Anexo 1** – Guião de “O Estagiário” – Rui Unas

**Anexo 2** – Guião de “Isto Era Para Ser Uma Tertúlia Poética” – Filomena Cautela

**Anexo 3** – Guião de “Curtas Sobre Sexo – Fazer um bebé” – Marta Crawford

**Anexo 4** – Guião de “Achas que te sabes maquilhar?” – Nilton

**Anexo 5** – Guião de “Papagram” – Miguel Rocha

**Anexo 6** – Planeamento semanal de pós-produção do programa *Há Volta*

**Anexo 7** - Entrevista a Paulo Alexandre, Responsável da área da Pós-Produção da Direção da Produção da RTP

**Anexo 8** - Elisabete Duarte – Ex-montadora da RTP

## **ANEXO 1**

**RUI UNAS**

**ESTAGIÁRIO – FUTEBOL AMERICANO**

**PROGRAMA XX – SEMANA XX**

### **Personagens/Atores:**

- Rui Unas (o próprio)
- Um treinador de futebol americano – André Amorim (o próprio)

### **Figuração:**

- Alguns jogadores.

### **Caracterização:**

- A decidir pela produção.

### **Guarda-roupa:**

- A decidir pela produção.

### **Adereços:**

- Copos vermelhos. Bolas de ping pong. Quadro branco. Dois pompons

### **Locais:**

- Campo de futebol americano.

### **Grafismo:**

- Grafismo: Separador Estagiário.

## ESTAGIÁRIO FUTEBOL AMERICANO

### PROGRAMA XX - SEMANA XX

01. EXT. CAMPO

DIA

*UNAS está no campo. Plano fechado da cara dele.*

**UNAS**

Conseguem adivinhar o que vou fazer hoje?  
Dou-vos três pistas: beer pong, strip  
poker, cheerleaders ...É verdade. Hoje vou  
aprender a ser...jogador de futebol  
americano.

(Grita) BLUE! SIXTEEN!

*Abre o plano e vê-se a equipa toda em formação. Unas passa a bola para trás como se fosse o início de uma jogada.*

02. SEPARADOR ESTAGIÁRIO - FUTEBOL AMERICANO

03. INT. SALA DE AULA CONVERSA COM O PROF DIA

*Seguem algumas sugestões de momentos/perguntas que o UNAS pode fazer primeiro ao treinador.*

**UNAS**

O Futebol Americano é o rugby para pussies?

Qual é a repercussão deste desporto em Portugal?

Qual é a razão para este desporto não singrar na Europa?



Há algum português na NFL? Gostava de lá chegar?

Explique-me a mim e às pessoas a ver isto, o Futebol Americano em trinta segundos.

04. INT. BALNEÁRIO

DIA

*Unas chega e começa a perguntar onde estão as cheerleaders. Fica indignado. Começa a tentar mostrar o seu talento fazendo placagens dentro do balneário a alguns atletas. Que mal se movem. Começa a desenhar tácticas absurdas (desenhos de casinhas, infantis) e a gritar com os atletas como nos filmes. Tenta enturmar-se no balneário, dando chapadinhas no rabo dos jogadores, e fazendo aquela brincadeira em que tenta acertar com a toalha nos outros. Os jogadores mostram-se pouco receptivos.*

05. EXT. CAMPO

DIA

*Seguem algumas sugestões de momentos/perguntas que o UNAS pode fazer ao treinador/jogadores.*

**UNAS**

Porque é que o quarterback é que saca sempre as gajas todas?

(para os jogadores) Olha lá, mas que é das

cheerleaders? E a mascote?

Vocês precisam disto!

*UNAS arranja dois pompons e ensina uma coreografia aos jogadores com o nome da equipa. "Somos os Devils"*

*UNAS faz placagens a tudo. Às máquinas de treino, aos jogadores errados, ao poste da baliza, ao próprio ar.*

06. INT. BALNEÁRIO
--------------------

DIA
-----

*Unas traz uma data de copos vermelhos como nas festas de High School e desafia os jogadores para um torneio de beer pong.*

07. EXT. CAMPO
----------------

DIA
-----

*Unas olha para a camera enquanto pinta de preto por baixo dos olhos, como fazem os jogadores.*

**UNAS**

Acho que estou pronto. Vamos lá jogar!

*Imagens de Unas a jogar, a ser placado, a falhar passes, a acertar alguns. Bom, no fundo a jogar normalmente, com esta música:*

<https://www.youtube.com/watch?v=KwcI6p6jA9Q>

08. EXT. CAMPO

DIA

*Slow Motion. Unas recebe um passe de forma épica e começa a correr em direcção ao touchdown! Finta uns quantos atletas e atira-se para marcar o ponto! Toda a gente aplaude em slow motion. É um momento histórico, Unas atira a bola ao chão e festeja efusivamente.*

UNAS

Eu sou o maior! Eu sou o maior! Eu sou o maior!

*A imagem começa a desvanecer. Corta para*

09. EXT. CAMPO

DIA

*POV. Vê-se uma data de cara a olhar para a camera/Unas. Ouvem-se vozes. A ecoar..*

JOGADORES

Unas! Acorda! Levaste uma placagem e estás aí a gritar "eu sou o maior" há meia hora!

UNAS

(entorpecido) Sou o maior...

*Um jogador vira-se para a camera.*

JOGADOR

Bom, este foi o estagiário. Agora temos de o levar ao hospital...

**FIM**

## ANEXO 2

SEMANA # – pgm # – Filomena Cautela  
VT – ISTO ERA PARA SER UMA TERTÚLIA POÉTICA  
CONVIDADA #3 RITA TRISTÃO DA SILVA

### Personagens/Atores:

- Filomena Cautela
- Rita Tristão da Silva

### Figuração:

- Não é necessária

### Caracterização:

- Make-up e cabelos para Filomena Cautela
- Make-up e cabelos para Rita Tristão da Silva
- Doi bigodes diferentes um para a Mena outro para a Rita.

### Guarda-roupa:

- Não é necessário

### Adereços:

- Um panda de peluche
- Um chapéus de chuva colorido (aos gomos.)
- Óculos de sol patetas

### Locais:

- Parede de Croma

NOTA IMPORTANTE: A VT pode ser gravada em vários takes com fundos de várias cores. Neste caso há que calcular o tempo necessário para romper o croma em grafismo.

### Meios técnicos:

- Uma câmara
- Parede de croma e, TELEPONTO (é possível fazer isto em algum estúdio da RTP?).
- Montagem de músicas feita previamente pelo audio.
- Dispositivo para emitir a música no local da gravação.

### Grafismo:

- Título da rubrica: “Isto era para ser uma Tertúlia Poética”
- Nome do convidado com lettering semelhante ao do título “Rita Tristão da Silva”.

### Descrição:

*Esta VT é uma montagem entre reacções da convidada e da Mena e momentos em que ambas, alternadamente ou em conjunto “cantam” determinadas músicas usando o playback.*

*É importante que o playback esteja o mais fidedigno possível e tem de ir para o terreno uma montagem completa das músicas a utilizar.*

*O ecrã está normalmente dividido em 2 quadrados: quando alguém não está a cantar, o quadrado costuma estar preto. Quando começa a cantar, o quadrado é “destapado” e a imagem da pessoa que está a fazer o playback (Mena ou Rita) surge. Podemos revelar sempre que a reacção o justifique, mas além disso o ecrã deve estar RARAMENTE com as duas a aparecer ao mesmo tempo em plano conjunto.*

*Deve ser o mais dinâmico possível e "fora da caixa"*

# "ISTO ERA PARA SER UMA TERTÚLIA POÉTICA"

COM RITA TRISTÃO DA SILVA

## 01. SEPARADOR - INTRODUÇÃO

Começamos a ouvir "Uptown Funk"  
<https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0> (DOS 00:00 AOS 00:15)

NO INSTRUMENTAL INICIAL, ENTRA GRAFISMO NO FUNDO PRETO COM "ISTO ERA PARA SER UMA TERTÚLIA POÉTICA...COM RITA TRISTÃO DA SILVA" (O SEPARADOR DURA 6 SEGUNDOS.)

## 03. CROMA - ECRÃ DIVIDIDO

Ainda a ouvirem-se os vocalizos de Uptown Funk, a imagem da Mena num dos quadrados começa a surgir em fade. Preto e branco. Vemos também flashes rápidos da Rita a por exeplo:

bater palmas

dar caretas de reacção

a cantar alguns "dohs"

a dar uma estalada á Mena

(o que ela quiser)

Mena aparece do lado direito. Quadrado preto do lado esquerdo.

Vamos ouvindo UPTOWN FUNK  
<https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0> (ATE AO 00:00 - 00:33)

Assim que Rita Tristão tem uma fala, aparece no ecrã e fica à espera de vez para cantar com ar secante.

GRAVAR PALMAS COM AMBAS PARA EDIÇÃO

Rita Tristão da Silva	FILOMENA CAUTELA
-----------------------	------------------

	Doh doh doh, doh doh doh, doh doh Doh doh doh, doh doh doh, doh doh Doh doh doh, doh doh doh, doh doh Doh doh doh, doh duh
((Aaaaaaow!))	(Aaaaaaow!)
	This hit That ice cold Michelle Pfeiffer That white gold This one for them hood girls Them good girls Straight master pieces Stylin', wilin Livin' in up in the city Got chucks on with Saint Laurent Gotta kiss myself I'm so pretty

***Corte abrupto (som de disco riscado)***

**RITA**

Eeeeeeeeeeeh!

Mena? O que é isto?... a única parte que eu tenho de cantar é um grito, é isso?

**MENA**

Então? E é mau?... é um grito visceral, é um assomo de energia, é Fura del Baus, pá?!



**RITA**

Nããã. Desculpa lá mas tenho de ter mais frases para cantar... muda lá isto.

**MENA**

Olha esta agora tem a mania que é cantora!

**RITA**

Olha... neta de peixe...

**MENA**

Quê? Sabe nadar?

**RITA**

Não... põe o avô num "mar de idosos" (ri-se com piada seca...) Enfim, curte lá isto:

03. CROMA - PLANO DO PANDA.

*Peluche panda no ecrã a cheio a mexer-se como se estivesse a dizer a frase "DJ, Spin that Shit" Contida neste sample: <https://www.youtube.com/watch?v=QxBJUXdY8E>*

*(dos 00:01 aos 00:03). Em alternativa um countdown 3, 2, 1.*

03. CROMA - ECRÃ DIVIDIDO.

*Segue **Uptown** Funk <https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0> (dos 00:33 aos 01:11)*

*As duas no ecrã.*

Rita Tristão da Silva	FILOMENA CAUTELA
I'm too hot Call the po-lice and the fireman I'm too hot	(hot damn)

Make a dragon wanna retire, man I'm too hot Say my name you know who I am I'm too hot And my band 'bout that money Break it down...	(hot damn)  (hot damn)  (hot damn)
Girls hit your hallelujah	oooh
Girls hit your hallelujah	oooh
Girls hit your hallelujah  'Cause Uptown Funk gon' give it to ya  Saturday night and we in the spot Don't believe me just watch (Come on)	Ooh  'Cause Uptown Funk gon' give it to ya  (NESTA PARTE EM QUE OUVIMOS VÁRIAS VOZES O ECRÃ DIVIDE-SE EM VÁRIOS QUADRADOS 6 OU 9 COM MENAS E RITAS A FAZEREM CORO)

***Corte abrupto (som de disco riscado)***

**MENA**

Ei ei ei...Lindo. Tás-lhe a dar muiiiito.

Está desequilibrado...

**RITA**

Só há uma maneira de resolvermos isto.

**MENA**

Estás a pensar no que eu estou a pensar?

***(SÓ A IMAGEM DA RITA A CHEIO!)***

**RITA**

(com ar cúmplice) VAMAZIMBORA!!!

03. CROMA - ECRÃ DIVIDIDO.

*AS duas têm chapéus estilo Mary Poppins e dois chapéus de chuva coloridos que vão rodando atrás de si para criar um efeito de fundo colorido.*

**Musica:**

É o Supercalifragilisticexpialidocious  
<https://www.youtube.com/watch?v=MwoXiIEh804>

(dos 00:03 aos 00:45)

Rita Tristão da Silva	FILOMENA CAUTELA
It's supercalifragilisticexpialidocious	
Even though the sound of it is something quite atrocious	
If you say it loud enough, you'll always sound precocious	
Supercalifragilisticexpialidocious	Supercalifragilisticexpialidocious
Um diddle, diddle diddle, um diddle ay	Um diddle, diddle diddle, um diddle ay  Um diddle, diddle diddle, um diddle ay  Um diddle, diddle diddle, um diddle ay  Um diddle, diddle diddle, um diddle ay
	Because I was afraid to speak  When I was just a lad
	My father gave me nose a tweak

	And told me I was bad
	But then one day I learned a word  That saved me achin' nose
The biggest word I ever heard  And this is how it goes, oh	The biggest word I ever heard  And this is how it goes, oh
Supercalifragilisticexpialidocious  Even though the sound of it is something quite atrocious  If you say it loud enough, you'll always sound precocious  Supercalifragilisticexpialidocious	Supercalifragilisticexpialidocious  Even though the sound of it is something quite atrocious  If you say it loud enough, you'll always sound precocious  Supercalifragilisticexpialidocious

**Som de disco riscado.**

**Rita superou a prova porque cantou o último refrão todo.  
Mena fica triste e arranca o bigode.**

**MENA**

OK OK ..MAS PORQUE É QUE SOU EU O GAJO  
DESCULPA LÁ.

**RITA**

Vá, não fiques assim! Já passou... *(ri-se e  
cala-se)*

**Enta a música do Frozen ([LINK AQUI](#)) (01:46 - 02:20)**

<b>Rita Tristão da Silva</b>	<b>FILOMENA CAUTELA</b>
Ser livre assim é mesmo bom! Ver os limites deste dom Sem regras sou feliz enfim! Sou sim!	

<p>Já passou Já passou! Este é mesmo o meu lugar</p>	<p>Já passou Já passou! Não irei mais chorar Estou aqui e vou ficar</p>
--	---

*Corte abrupto (som de disco riscado)*

**MENA**

Mas que (piii) é que foi isto? Música  
infanto-juvenil e filmes de bonecos de neve  
falantes? E onde é que estão as  
referências de erudição? De activismo? De  
intervenção social e política?

**RITA**

Vá, já passou. Queres ser a gaja é?

**MENA** (muda)

Pleeeeease

<b>Rita Tristão da Silva</b>	<b>FILOMENA CAUTELA</b>
<p>(Rita aparece de bigode)</p> <p>Merry!</p> <p>For example?</p>	<p>So when the cat has got your tongue There's no need for dismay Just summon up this word And then you've got a lot to say But better use it carefully Or it could change your life</p>

<p>One night I said it to me girl And now me girl's my wife</p> <p><i>(Rita e mena fazem algo brusco)</i></p> <p>Oh, and a lovely thing she's too</p> <p>Sheeeeeeee's <b>APARECE POUPAS AMARELO.</b></p> <p>supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious!</p>	<p>Yes??</p> <p><i>Rita e mena fazem algo brusco)</i></p> <p>supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious Supercalifragilisticexpialidocious!</p>
--	---

*Já no SHEEEE entra um Poupas (é preciso a máscara do Poupas) .*

**NESTE FINAL O ECRÃ FICA NOVAMENTE PARTILHADO EM VÁRIOS QUADRADOS, COM VÁRIAS MENAS, VÁRIAS RITAS E VÁRIOS POUPAS AMARELOS.**

**NO FINAL INSTRUMENTAL VEMOS TODOS A DANÇAR.**

*Música corta som de disco riscado. Pausa. Momento desconfortável...*

**RITA**

Olha lá que cena é esta do panda?

**MENA**

não sabes? É uma piada hilariante mega

subliminar, é lindo! ouve é assim,

*Corte abrupto,*

*Entra <https://www.youtube.com/watch?v=gBzJGckMY04> com o Panda em ecrã inteiro a fazer o movimento "lip sync" do "That's all folks"*

**FIM DE VT.**

## **ANEXO 3**

**ESTADO:** “REVER/NÃO DECOPADO”

SEMANA # – pgm # – Marta Crawford

### **VT – Curtas Sobre Sexo – Fazer um Bebê**

#### **Personagens/Atores:**

Mãe – Érica Rodrigues

Pai – Guilherme Barroso

#### **Figuração:**

Filho – João Dinis

#### **Caracterização:**

Make up normal

#### **Guarda-roupa:**

Dos próprios já foram briefados - pais

#### **Adereços:**

Lápis de cor

Folhas de Papel

Mesa

2 Cadeiras



Brinquedos ou roupa

Livro de sexologia com ilustração descrita no guião

**Locais:**

Sala de casa de família

**Descrição:**

**1. CURTAS SOBRE SEXO – FAZER UM BEBÉ**

**2. 1. INT. APARTAMENTO/SALA DE ESTAR**

**DIA**

*Um RAPAZ de 5 ou 6 anos está sentado a fazer um desenho (que não vemos). A MÃE anda por ali, a arrumar coisas.*

**RAPAZ**

*(de forma aparentemente distraída, quase sem tirar os olhos do desenho)*

Mãe...

**MÃE**

Sim, meu amor...

**RAPAZ**

Como é que se faz um bebé?

*A MÃE fica estática, engole em seco.*

**MÃE**

Um... um bebé...?

*O RAPAZ olha para ela, expectante.*

**RAPAZ**

Sim, como é que se faz um bebé.

*A MÃE está visivelmente em pânico.*

**MÃE**

Um bebé... Ora bem... Deixa-me chamar o pai  
que ele explica muito bem...

**(mais alto)**

Nuno, chega aqui, por favor!

**O PAI entra.**

**MÃE**

O Manel quer saber como é que se faz um  
bebé...

**O PAI arregala os olhos.**

**MÃE**

... E eu ía agora explicar-lhe que,  
primeiro, é preciso muito amor...

**PAI**

Claro... Como o amor do pai e da mãe...

**MÃE**

... E desse amor nasce uma semente...

**A MÃE tira de uma prateleira um livro e abre numa  
ilustração de mulher grávida com pai ao lado e embrião  
minúsculo na barriga.**

**(Durante a explicação, os dois estão bastante atrapalhados,  
entreolham-se constantemente a pedir ajuda um ao outro. O  
filho está bastante espantado a olhar para eles.)**

**MÃE**

... Como neste livro, estás a ver?

**PAI**

O pai depois põe essa semente na barriga da  
mãe...

**MÃE**

Como quando plantámos aquela flor, lembras-  
te? Só que aqui, em vez de uma flor, vai  
acabar por nascer um bebé...

**PAI**

Ao fim de nove meses.

**MÃE**

E em vez de se regar com água rega-se com amor... Foi assim que tu nasceste, Manel.

**RAPAZ**  
**(espantado)**

'Tá bem... Mas eu só queria que me dissessem como é que se faz um bebé... Para acabar o desenho...

*Mostra o desenho de um casal ao lado de um berço vazio.  
MÃE e PAI frustrados.*

**MÃE**

Ah... Era só isso...

*O PAI pega no lápis e começa a desenhar.*

**PAI**

Eu faço assim, queres ver?

*A MÃE respira fundo e limpa o suor da testa.*

## ANEXO 4

### *Achas que te sabes maquilhar?*

*Actor: Nilton*

*Roupa: Nilton*

*Carro: Nilton*

*Convidadas: Rita Marrafa de Carvalho e Inês Curado*

*Nilton desafia mulheres a maquilharem-se enquanto ele conduz um carro a alta velocidade.*

*Filmado dentro e fora do carro. Convém termos muitos planos exteriores para podermos variar nas várias versões do sketch.*

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><i>EXTERIOR – KARTÓDROMO</i></b></li></ul>
---

**NILTON**

Voltamos ao nosso momento: achas que te  
sabes maquilhar...hoje com: Rita Marrafa de  
Carvalho e Inês Curado

## ANEXO 5

**ESTADO:** “REVER/NÃO DECOPADO”

### VT – VOX POP MIGUEL ROCHA INSTAGRAM PAPA

**NOTA:** Esta VT não deve ser gravada à porta de uma igreja. Pode ser interpretado como uma provocação.

#### **Personagens/Atores:**

- Miguel Rocha (entrevistador)
- Transeuntes para o VOX POP

#### **Figuração:**

- Não é necessária

#### **Caracterização:**

- Não é necessária

#### **Guarda-roupa:**

- Não deverá ser necessário.

#### **Adereços:**

- Não é necessário

#### **Locais:**

- A decidir

#### **Meios técnicos:**

- Uma câmara

### **Grafismo:**

- Não é necessário

### **Descrição:**

*Saber o que os católicos acham sobre a presença do Papa na rede social Instagram.*

## **"VOX POP" MIGUEL ROCHA**

### **PAPA NO INSTAGRAM**

01.	RUA
	DIA

***Miguel Rocha vai para a rua tentar saber o que os católicos acham sobre a presença do Papa no Instagram.***

#### **MIGUEL ROCHA**

É seguidora de Jesus? E do Papa? Já fez algum comentário às fotografias dele no Instagram?

O objectivo é unir os povos através do poder da imagem. Acha que vai resultar se ele puser selfies com muçulmanos?

Acha que esta é uma manobra de marketing do Papa Francisco para começar a ter algumas marcas a vesti-lo e ser patrocinado?

Se pudesse escolher um momento da vida privada do Papa para ele fotografar e colocar no Instagram, qual seria?

Será que vamos ver as típicas fotos no espelho do elevador com o comentário

“Vestido para pregar”?

Não usa Instagram? Se o Papa sabe ainda se arrisca a ser excomungada.

## ANEXO 6

[illegible]



## **ANEXO 7**

### **Entrevista a Paulo Alexandre, Responsável da área da Pós-Produção da Direção da Produção da RTP**

- **Como é que é constituído o sistema de Pós-Produção da Direção de Produção da RTP?**

O sistema de pós-produção vídeo aqui é constituído por 8 plataformas de trabalho, cinco EQ da Quantel e três Final Cuts. Os EQs estão ligados a um servidor de vídeo onde 90% do material que utilizamos está disponível nesse mesmo servidor. Os FinalCuts funcionam em stand alone, ou seja, são independentes dos outros programas. A pós-produção áudio não está ligada ao servidor, está conectado através de um sistema normal de rede, numa pasta partilhada, e a pós-produção vídeo tal como o AGP estão ligados ao áudio a partir destas pastas partilhadas, localizadas num disco algre num big storage, onde se consegue aceder através da partilha dos conteúdos na rede.

- **O AGP é o sector que controla o servidor. Podemos considerar, também, um sector da pós-produção?**

O AGP em termos de estrutura da empresa não faz parte da pós-produção, faz parte das plataformas multimédia, embora nós ao ritmo a que trabalhamos não o poderíamos fazer sem eles.

- **Então que sectores fazem parte do departamento da pós-produção?**

Fazem parte do departamento da pós-produção: a pós-produção vídeo, a pós-produção áudio e a videotape. Na videotape fazem-se as gravações, tal como o próprio nome indica, e faz-se todo o tipo de circuitos deste edifício – edifício da produção – funcionando como uma mini central técnica aqui do edifício da produção. Fazem também conotações, os exteriores, os EVs, ou seja, os replays dos eventos e a gravação de espetáculos, até mesmo as gravações que fazem nos carros de exteriores são parte da equipa da videotape.

**- O EVS pode ser considerado como um tipo de pós-produção?**

Rudimentar, mas pode. Basicamente o EVS é uma máquina que junta clips. EVS é o nome da marca, nem a designamos máquina por outro nome, porque eles foram pioneiros, são super dominadores do mercado. Aquilo é uma máquina que também faz slowmotions, grava em contínuo, e quando chega ao fim apaga e volta a gravar, nunca pára. Podes sempre puxar para trás, guardar clips, fazer pequenos resumos dos eventos que estas a gravar, por exemplo no futebol, nos intervalos aqueles pequenos clips que vês com os resumos da primeira parte ou o jogo todo, eles fazem tudo live no EVS. Normalmente há uma pessoa destinada nos eventos desportivos para fazer isso.

**- Antigamente não havia esta separação entre pós-produção vídeo e a videotape. Portanto era tudo o mesmo departamento?**

Era tudo junto sim, fazia tudo parte da mesma equipa, aliás eu, e praticamente todos os colegas que conheces daqui, viemos todos da videotape. Os editores vídeo nascem da videotape, nós tanto gravávamos como editávamos e isso aconteceu até à sete anos atrás, mais ou menos. Portanto todos os editores aqui sabem gravar, sabem editar e sabem fazer EVS.

**- Quais são as principais dificuldades que sentem na pós-produção com os sistemas que têm disponíveis para trabalhar?**

A principal dificuldade é o facto de, hoje em dia, haver um número quase infinito de codecs e a empresa permitir que sejam entregues à pós-produção a maior variedade de formatos e tipos de codecs, e isso cria-nos muitas dificuldades porque perdemos muito tempo em conversões, quando esse trabalho já devia chegar no formato e nos codecs certos aqui à pós-produção. Outra coisa que acontece é que como o nosso workflow tem mais de 10 anos, e tem havido evoluções, acabamos por ter uma série de misturas de equipamentos que não “falam” uns com os outros e que nos obrigam a perder tempo para fazer as respectivas transferências de ficheiros e assim. O facto dos equipamentos já serem antigos e de não terem sido atualizados, este Quantel deve ter uns 10 anos, por aí. Entretanto, ele deixou de ter suporte, porque o suporte custava

18.000 euros por ano em cada máquina, portanto deixou de ser atualizado, mas o servidor também não atualizou portanto acabou tudo por ficar igual. O facto de o servidor só suportar ficheiros em SD também é uma menos valia, porque nós para trabalharmos em HD só trabalhamos com o FinalCut. O nosso servidor não suporta o HD, mas as nossas máquinas suportam, internamente se não tiveres conectado ao servidor, tu consegues trabalhar vários formatos ao mesmo tempo e vários codecs, o problema que existe é o servidor não suportar. Quando vim aqui para a produção, eu e outros dois colegas já tínhamos tido formação do EQ e mais ninguém aqui tinha, portanto eu e os outros dois colegas pusemos logo os EQs a trabalhar e o servidor ainda não estava a ser usado, com o ritmo com que está a ser usado agora nem de longo nem de perto, então nós trabalhávamos nas máquinas. Os circuitos estavam ligados com remotos, nós púnhamos as cassetes nas máquinas aqui na central de videotape e íamos importando e editando, depois exportávamos para a máquina. Ou seja, houve problemas nos primeiros seis meses de utilização que nós nunca detetámos, porque a máquina quando está em stand alone nunca te dá esses problemas. E depois, nós fomos surpreendidos quando se colocou o servidor no caminho, e que tinha efetivamente de se colocar, mas quando o servidor entrou em ação a sério, começamos a ter muitos problemas que nós não detetávamos ao principio porque ela (EQ) não dava esse problema, porque a placa faz as conversões automáticas, para 16:9, 4:3, e converte os codecs, usavas o que tu precisasses, importavas para a máquina e convertia tudo para vídeo e nunca tínhamos problemas.

O nosso servidor, se quisermos suporta HD não temos é portas, a rede também tinha de ser mudada porque precisa de maior largura de banda e o software que faz a gestão do servidor também está descontinuado – o omnibus – portanto teria de ser alterado forçosamente, é uma questão de tempo.

- **O facto do departamento do grafismo não estar incluído no mesmo edifício e sector da pós-produção dificulta o processo de trabalho? Ou seja, tal como o AGP o Grafismo deveria estar em contacto com a pós-produção vídeo?**

Completamente. O AGP, embora não pertença à mesma área, está fisicamente junto de nós e com isso é sempre mais fácil trabalhar, porque o contacto humano é mais rápido. O grafismo não, está fisicamente separado e embora isso hoje, tecnicamente, não seja nenhuma dificuldade, torna-se difícil o contacto com a pessoa e então, normalmente,

os gráficos criam uma coisa que nem sempre são o pretendido, ou seja não se partilha antes ideias para coisas se “casarem” umas com as outras, não se fazem ensaios, o grafismo e a pós-produção vídeo estão praticamente estanques a trabalhar. O grafismo também é uma forma de pós-produção, portanto deveríamos estar a trabalhar todos perto uns dos outros.

## **ANEXO 8**

### **Elisabete Duarte – Ex-montadora da RTP**

#### **- Quando começou a trabalhar como montadora na RTP e que sistema era utilizado na altura para se fazer a montagem do filme para emissão?**

Comecei a trabalhar na RTP em 1964, ou seja 7 anos após a RTP ser fundada. Eu trabalhei ainda 6 anos numa produtora de filmes para cinema onde montávamos com película 35mm a preto e branco. Quando cheguei à RTP, usava-se a de 16mm a preto e branco e a banda sonora era em fita magnética à parte do filme, claro. Depois da filmagem a película ia para o laboratório para ser revelado e copiado, o som ia para a sala de som e também era copiado, e quando chegava para montarmos nas máquinas de montagem – moviola – já vinham prontas para trabalhar (Figura 4). Depois com o jornalista ou o realizador escolhíamos as imagens consoante o guião, por exemplo a reportagem tinha sempre uma história era conforme o que acontecia, e então eles faziam o texto e nós púnhamos as imagens consoante o texto que o jornalista fazia, sincronizávamos quando tinha palavra direta, no caso das entrevistas, e podiam chegar-nos com um rolo destes (Figura 4) com trinta minutos para ser só utilizado um minuto de filme, e depois ia para emissão no telejornal, nós trabalhávamos sempre em cima da hora sob pressão, era um desassossego.

#### **- Como é que funcionava o processo da montagem?**

Cada uma de nós montadoras tinha uma coladeira (Figura 5) que era a ferramenta usada para cortar o filme. O realizador dizia-nos assim “corta aí”, e nós tínhamos um lápis branco que riscava a película, íamos à coladeira com o filme e cortávamos no risco e com o áudio fazíamos a mesma coisa. Depois encaixávamos o filme nuns grampos que tinha na coladeira para unir a parte cortada, puxávamos a fita cola, colávamos o filme e cortávamos a fita cola. E ficava, assim, colado.

Quando filmavam reportagens sem claquete e sem nada, por exemplo discursos em que não podiam parar para fazer claquete, nós tínhamos de tentar perceber pela boca da pessoa, que estava a falar, as palavras que diziam e depois íamos ouvir o som até encontrar a palavra dita e sincronizávamos, mas às vezes perdíamos imenso tempo por causa disto.

Depois para ir para o telejornal, eles davam-nos o alinhamento com o nome das reportagens e nos íamos alinhando e colando os filmes atrás um os outros por aquela ordem. E na régie eles lançavam o filme e paravam na marca que deixávamos, e depois voltavam a arrancar no sitio onde tinha parado.

**- Depois deste sistema com película de 16mm a preto e branco o que é que surgiu?**

Foi sempre assim até vir o filme a cores, que surgiu na altura em que o Papa veio a Portugal, por volta dos anos 80. E depois mais tarde, muito mais tarde, em meados dos anos 90, inventaram aquela fita que vinha do estrangeiro – a película reversível – mas o processo mantinha-se sempre o mesmo, as mesmas máquinas, as mesmas coladeiras, a mesma fita cola, tudo. A única diferença desta ultima película é que não tinha negativos, era utilizado mais para as reportagens, para ser mais rápido no laboratório e para não terem de revelar o negativo e fazer a cópia.

Quando vinham filmes do cinema, para nós cronometrarmos, bobinarmos e marcarmos os intervalos, é que chegavam, das distribuidoras, em película 35mm, já com o som incluído na imagem, eram as cópias síncronas. Que depois passavam no telecinema. Nós tínhamos umas bobines muito grandes com uma manivela para estar a enrolar aquilo tudo, era tudo cronometrado ao segundo para saberem quando entrar com a publicidade, púnhamos uma fita preta para eles saberem que tinham de parar ali e depois arrancavam com a primeira imagem outra vez.

**- Quando surgiu o vídeo em que ficou a trabalhar?**

Quando o vídeo surgiu, ainda funcionou algum tempo em simultâneo com a película, mas depois foi acabando aos bocados. Eu depois fiquei a fazer a recuperação de material em película para o arquivo, e muitas colegas minhas, as mais novas, ainda tiraram cursos e foram para o vídeo.